

LA GAMECUBE EST ARRIVÉE !



PRÉSENTATION, TESTS, INTERVIEW
Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II
Super Smash Bros. Melee
Bloody Roar Primal Fury
Wave Race Blue Storm
Luigi's Mansion...

BIOHAZARD (GC)
Le plus beau jeu du monde !
8 pages pour tout voir

TEKKEN 4 (PS2)
Namco en pleine forme

SEGA GAME JAM 2
Compte rendu complet

REPORTAGES
Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2)
Echelon (PS2/Xbox/GC)
Raven Shield (PS2/Xbox/GC)





Une époque formidable !

Et voilà, la GameCube est entrée dans les foyers français et européens ! Enfin, le 3 mai prochain pour être précis. Son faible prix et ses jeux, éclectiques et nombreux (il y en a pour tous les goûts), devraient certainement permettre à Nintendo de s'implanter assez rapidement en Europe. Une façon de contrebalancer ses relatifs faibles scores au Japon face à la PlayStation 2 et aux États-Unis face à la Xbox, même si l'écart est moins flagrant avec la machine de Bill Gates. Bref, voici le retour des beaux jours avec des tonnes de jeux, des tonnes de consoles et des tonnes de nuits blanches pour tous les joueurs !
Pourtant, force est de constater que le portage multi-plate-forme de jeux vidéo est de plus en plus fréquent, et peut être, à terme, fortement nuisible à la qualité intrinsèque des jeux. Ce nivellement par le bas au profit de la rentabilité maximum est en effet de plus en plus répandu chez nos amis éditeurs. Espérons que cela ne dure qu'un temps... mais nous n'y croyons guère...
Et dire que pendant ce temps-là, Loft Story Saison 2 a pris sa vitesse de croisière avec encore et toujours des vedettes de pacotille, que l'élection présidentielle est en pleine effervescence (je verrais bien une énorme surprise au premier tour, tiens...), et surtout que la Coupe du Monde de foot va bientôt nous faire vibrer ! Quant à J.-P. Montoya, il aura certainement gagné le Grand Prix d'Imola de Formule 1 ! Aaaaah, comment allons-nous faire mon dieu ! Ok, je plaisantais, détendez-vous...
L'autre grand événement de cette année 2002 sera certainement l'E3, qui, je le rappelle, est le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo, et qui se déroulera du 22 au 24 mai prochain à Los Angeles. Attendons-nous à d'énormes surprises, des annonces fracassantes, des cheeseburgers, des cocktails et surtout des tonnes de jeux pour nos consoles ! Bien sûr, compte rendu complet dans notre numéro de juillet/août. Plus que quelques semaines à attendre !
En attendant, régalez-vous avec ce nouveau Joypad, plus que jamais fourni en Tests, News, Reportages, choucroute et surtout LA blague pourrie des Astuces ! Allez, je me sauve, j'ai du pain « spiritique » sur la planche.

Trazom

sommaire

Nous vous l'avions annoncé il y a plusieurs numéros déjà et ça n'a pas loupé : plus nous nous rapprochons des vacances d'été et plus les softs sortent à un rythme effréné ! Nous avons en effet testé plus de 70 jeux ce mois-ci ! Pour tout vous dire, la Dreamcast est même revenue d'entre les morts pour nous faire goûter à de nouveaux softs. Idem pour la PSone. D'un autre côté, il sera difficile en ce mois de mai de ne pas se heurter à l'imparable actualité GameCube ! Nintendo va enfin pouvoir s'immiscer sérieusement dans la baston Sony/Microsoft, pour la plus grande joie des joueurs ! Espérons que cela nous donne de belles productions !

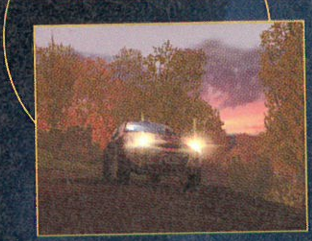




Comme à l'accoutumée, Aruno est parti glaner les dernières sensations nippones vidéoludiques du moment pour satisfaire notre curiosité. Les news marquantes proviendront de Ragingbless sur PS2, Phantasy Star Online Episode I & II sur GameCube, et bien d'autres surprises ! Bref, il est temps de se mettre à la page !



Sur le Vieux Continent, c'est une cascade de jeux qui se déverse sur la PS2 et la Xbox. Commandos 2, Conflict Desert Storm, Medal of Honor, Final Fantasy X, Spider-Man The Movie, Hunter the Reckoning, Grand Prix 4... Nous les avons tous essayés pour vous, ou presque !



Et hop, deux pages de sensations sur V-Rally 3 PS2, histoire de rigoler. L'occasion pour nous d'en savoir plus sur ce jeu de bagnoles très attendu des amateurs de rallye. C'est trop bien de se déguiser...



Chris, alias « 4-yeux », et Angel, dit « El Joconda », ont une fois de plus joué les surfeurs virtuels pour vous concocter un pot-pourri des meilleures rumeurs circulant sur le Ouaibe. Leur profession c'est de témoigner, et leurs témoignages c'est pas de la daube !

Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard, Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Jean-François Morisse (T.S.R.), Sébastien Musquin (Small), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Gregory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Bronchut, Joseba Urruela, Aline Saussier et Suzie Gorini.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistantes : Cécile-Marie Reyé et Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 39,90 €.
Tarifs Étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Visuels © Nintendo

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



GOLDEN SUN

C'est notre ami Small qui s'est chargé de vous une soluce complète de l'incontournable Golden Sun sur GBA. Même si nous vous conseillons fortement de persévérer dans votre coin pour profiter un maximum de ce somptueux RPG, vous dormirez tout de même plus tranquillement en sachant qu'il sera toujours possible de se débloquer d'une énigme épineuse grâce à notre booklet.

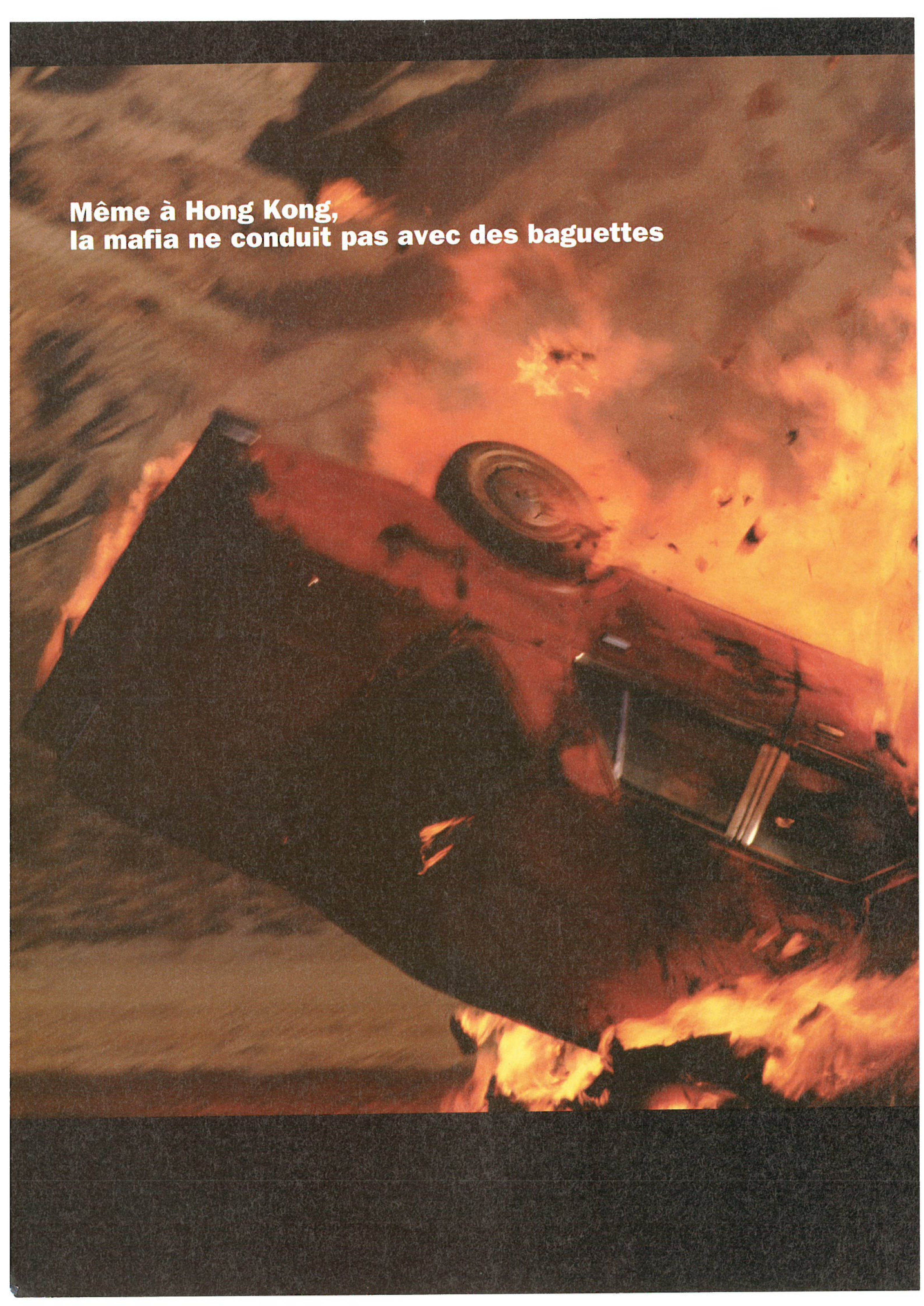


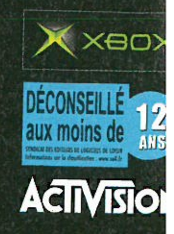
JOYPAD 119 MAI 2002

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Tomb Raider Angel of Darkness sera le prochain titre phare d'Eidos Interactive. Il s'agit du cinquième épisode de la série avec la belle plante virtuelle, qui n'a d'ailleurs pas perdu de son légendaire tour de poitrine. Cette fois-ci, le jeu devrait nous proposer de l'action plus « intelligente » grâce à un gameplay plus axé sur l'infiltration ! Le syndrome Metal Gear Solid a encore frappé ! Pour plus de détails, foncez à la page 60 !




Même à Hong Kong,
la mafia ne conduit pas avec des baguettes


XBOX
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
ACTIVISION

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

En guise d'encas, on commencera par un p'tit dossier de six pages sur les prochains titres made in Sega. Les huit meilleurs jeux en préparation sur GameCube et PlayStation 2... A priori, le géant déchu se remet doucement mais sûrement de ses mésaventures. En dehors de ça, les annonces nippones sont toujours aussi timides. Greg nous livre toutefois ses premières impressions sur la bêta de Suikoden III version officielle ! On attend toujours une présence un peu plus forte de la GameCube. Souhaitons que les choses se débloquent après le salon de l'E3 qui, soit dit en passant, promet d'être grandiose. Du côté du Vieux Continent, il va falloir, une fois n'est pas coutume, jongler entre les pages de news, les événements, reportages et avant-premières pour rêver un minimum. Chris a daigné sortir le nez de son appart pour vous ramener des infos toutes fraîches sur le prochain Tomb Raider. Mister Brown, quant à lui, vous en dit plus sur le troisième volet de V-Rally, qu'on attend tous au tournant ! Arf ! Arf ! Au tournant, V-Rally ! Humour ! Ah, au fait, n'oubliez pas de lire le dossier consacré au lancement européen de la GameCube ! Julo en a tellement bavé, ce gros porc !



Final Fantasy X (PlayStation 2)

2002, ANNÉE GAMECUBE ?



Peu après le communiqué du 9 mars dernier, Square a officialisé à l'ensemble de la presse spécialisée nippone son grand retour sur consoles Nintendo, ainsi que le développement d'un Final Fantasy sur GBA. Il s'agira de l'adaptation de FF Tactics, un jeu de simulation/RPG du type Ogre Battle de Quest, lancé sur PSone en 1997 au Japon. Ce soft sera produit par le créateur du jeu original, Yasumi Matsuno - le célèbre auteur de Vagrant Story, qui est en fait un ancien de Quest - et développé par une équipe constituée d'ex-employés de Quest. FFT sur GBA proposera une « connectibilité » avec la GameCube, susceptible d'enrichir l'aspect ludique de ce programme. Le soft est actuellement à un stade de développement de 30 % et Square fait en sorte de parvenir à le commercialiser pour Noël prochain au Japon. Trois ou quatre autres jeux Square sortiront sur GBA au cours de l'année fiscale 2002. En ce qui concerne Yasumi Matsuno, précisons qu'il est également producteur de FFXII, un RPG sur PS2 dont la sortie au Japon devrait avoir lieu au cours de l'année fiscale 2003. Tout ceci promet pas mal. En tout cas, ce mois-ci, côté annonces excitantes, ça se passe surtout du côté de la GC : PSO Episode I & II (été), le nouveau F-Zero sur GC et arcade (sortie prévue fin 2002), Beach Spikers (été), Mario Party GC (fin de l'année), Virtua Fighter Quest (2003)... et n'oublions pas la date de sortie de Mario Sunshine au Japon, définitivement fixée au 19 juillet prochain ! Dommage que les premières photos de trois de ces jeux ne soient pas encore disponibles. Au Japon, la firme de Kyoto compte profiter de la période s'étendant d'aujourd'hui à mars 2003 pour commercialiser 13 à 14 titres Nintendo, dont le nouveau Zelda (fin 2002), et enfin imposer totalement sa nouvelle console. Quoi qu'il en soit, l'avenir du marché nippon ne sera définitivement joué que lorsqu'Enix aura annoncé la console choisie pour son Dragon Quest VIII...

Aruno

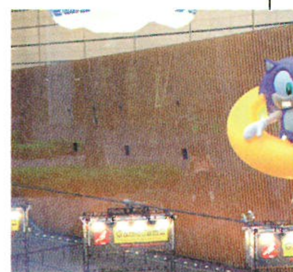
Made in Japan



L'incontournable Y. Suzuki reste la grande idole des Sega-fans nippons.

Les 30 et 31 mars dernier à Tokyo, Sega a organisé la deuxième édition du Game Jam, son salon grand public et gratuit. Bilan : une réussite totale avec des annonces fracassantes, de nombreuses nouveautés jouables et des milliers de visiteurs !





Game Jam 2

Au cœur de la « Sega fever »

Ce Game Jam 2 a permis à Sega de se rassurer totalement quant à sa cote de popularité auprès des gamers nippons. Le premier jour, à quelques minutes de l'ouverture, la file d'attente comptait déjà plus de 1 000 fans impatients. En fait, le succès semble avoir été bien plus grand que la firme d'Haneda ne l'espérait. Ainsi a-t-elle été obligée de temporiser l'entrée des vagues de visiteurs, afin d'éviter que le hall d'expo n'explose. Avec 24 755 visiteurs en deux jours, on peut dire que ce salon a été une réussite totale. Comme prévu, on y a retrouvé toutes les stars du groupe qui, pour la plupart, étaient venues pour présenter leurs nouvelles créations. Ces hits potentiels, vous pouvez les découvrir dans nos pages ce mois-ci. Quant au tout nouveau volet de Virtua Fighter, LA grande annonce de ce salon, vous n'en trouverez pas la moindre photo, tout simplement car aucun élément visuel n'a encore filtré pour le moment...



À l'occasion de la sortie du volet GC, Y. Naka (Sonic Team) compte élargir encore le cercle des fans de PSO grâce à des trading cards, figurines et peluches !



L'année prochaine, pour fêter les 10 ans de VF, Y. Suzuki et Sega-AM2 lanceront Virtua Fighter Quest sur GC !



Jeu le plus populaire du salon, PSOEI&II de la Sonic Team sur GC a donné lieu à des files d'attente de plus de 3 heures !

VF : la légende se poursuit sur GC !

Comme on pouvait le penser, outre Beach Spikers sur GC, Yû Suzuki a profité du Game Jam 2 pour annoncer sa toute nouvelle superproduction. Réalisé sur GC lui aussi, ce monstre vidéoludique s'appelle provisoirement Virtua Fighter Quest, le tout nouveau volet de la série des VF ! Comme son titre le suggère, il ne s'agira pas d'un pur jeu de combat, mais d'un soft d'action/aventure reprenant la totalité des persos ainsi que l'ambiance des précédents volets. Il comportera un aspect narratif fortement développé et présentera certains éléments propres aux jeux de rôle. L'aspect baston devrait toutefois garder une place centrale. Apparemment, l'auteur des After Burner, Shenmue et autres séries légendaires de Sega semble extrêmement enthousiasmé par le petit cube survitaminé de Nintendo, dont il commence à peine à découvrir toute la puissance. Prévu pour 2003, ce soft signé Sega-AM2 viendra célébrer les dix ans de Virtua Fighter.

Made in Japan

Gungrave



Éditeur : Red Entertainment
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Juillet 2002
Sortie en Europe : N.C.



Les visiteurs du Game Jam 2 ont eu l'immense privilège de découvrir et d'essayer en avant-première une nouvelle superproduction sur PS2 : Gungrave. Édité par Red Entertainment et réalisé par Sega, ce jeu d'action hyper-stylé est à surveiller de près !



Voilà au moins un message clair ! Et si vous ne comprenez pas, attrapez votre dico d'anglais !

La société Red Company, à qui l'on doit entre autres le travail de design et de préparation de la série Sakura Taisen mais aussi de nombreux hits de la Nec PC Engine, nous dévoile son tout nouveau projet. Désormais rattachée au groupe Sega, Red Ent. a bénéficié de tout le talent du géant d'Haneda en matière de développement pour mettre au point son Gungrave, un jeu d'action tout aussi classieux qu'ambitieux, parfaitement taillé pour les 128 bits de la PS2. Le joueur y incarne Beyond The Grave, un héros au look de cow-boy, qui ne sort jamais sans ses deux gros pistolets et qui, comme vous pouvez le voir sur les photos, se balade en portant un étrange cercueil dans le dos. Le design général est radicalement orienté comics américains et tous les éléments graphiques font appel à une 3D en cell shading du plus bel effet. Si le





Vous incarnez Grave, un héros tueur, sombre mais stylé, et qualifié de « dieu de la mort ».

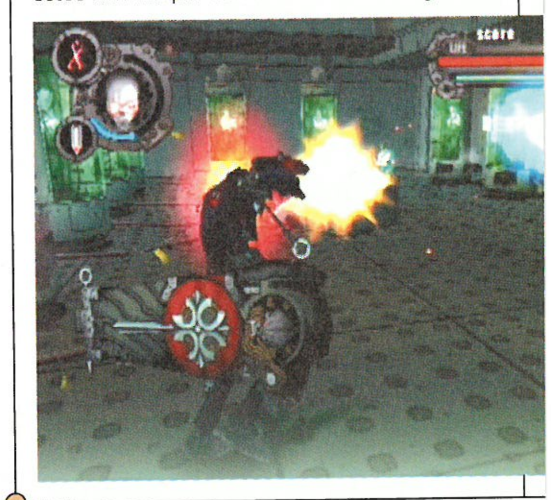
jeu de rôle Sakura Taisen ne s'adressait qu'à un public japonais et à tendance otaku, Gungrave s'annonce pour sa part comme un soft défoulant destiné à tous les amateurs de jeux d'action de la planète.

Gravement classe

Bénéficiant d'un character design mortellement beau et d'un système de jeu donnant systématiquement un côté spectaculaire à l'action, Gungrave est de ces jeux qui peuvent séduire le joueur en quelques secondes. Son héros se déplace avec style, prend des poses classieuses en toutes circonstances, décharge ses deux guns sur ses adversaires d'un geste sûr et admirable, défie la mort en manifestant à peu près autant de peur et d'inquiétude que vous lorsque vous vous apprêtez à plonger une cuillère dans un yaourt aux fruits (placez un miroir devant vous la prochaine fois que vous en mangerez un, vous verrez). Certains diront qu'on a déjà vu quelque part un truc légèrement similaire. Et ils auront sans doute raison. Quand on y réfléchit, Gungrave est un soft dont le développement a vraisemblablement commencé à l'époque où Devil May Cry de Capcom commençait à envahir les pages de previews des magazines, il y a de cela environ un an. Enfin, moi j'dis ça comme ça. Il n'en reste pas moins que, objectivement parlant, ni le design des persos, ni les décors, ni l'ambiance, ni le traitement de l'image, ne rapprochent ces deux titres. En somme, l'aspect classe et poseur du héros flingueur apparaît effectivement comme un point ressemblant, ce dont personne ne se plaindra, mais tout le reste du soft se démarque totalement du jeu qui aura consacré le début de l'ère des héros poseurs.

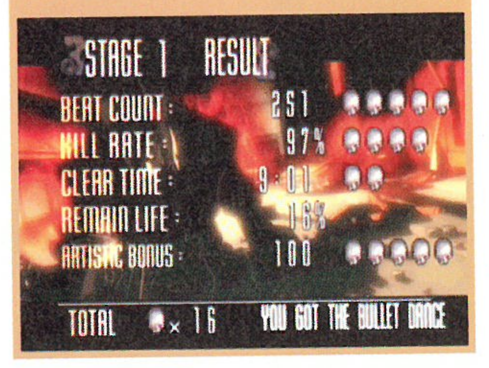
Gravement bourrin ?

Grave n'est pas du genre à tergiverser lorsqu'il pénètre dans une salle remplie de lascars prêts à l'abattre : il tire, dégomme, cartonne, explose, de près comme de loin et dans toutes les positions, en marchant comme en sautant, sur les côtés comme par derrière. Si ses deux guns lui



Les bons comptes font les bons tueurs

À la fin de chaque stage, l'ordinateur fait le bilan de votre performance au travers de différents calculs. Le Beat Count comptabilise le nombre d'ennemis abattus ; le Kill Rate calcule en pourcentage le taux d'ennemis abattus par rapport au nombre total d'ennemis apparus ; le Clear Time vous indique le temps que vous avez mis pour plier le niveau ; le Remain Life vous informe du niveau de vie qu'il vous reste ; l'Artistic Bonus juge de la classe et de la qualité artistique de votre carnage ; un Total comptabilise enfin le nombre de crânes qui vous récompensent.



Des cinématiques somptueuses

Gungrave comporte tout un ensemble de petites séquences cinématiques qui viennent s'insérer entre les phases de jeu. En photo, on pourrait croire à de l'animation 2D, mais en mouvement, on s'aperçoit qu'il s'agit en fait d'une splendide 3D « cell-shadée » qui dépote grave. Graphiquement somptueuses, ces séquences séduisent également par leur mise en scène très efficace et leur rythme infernal.



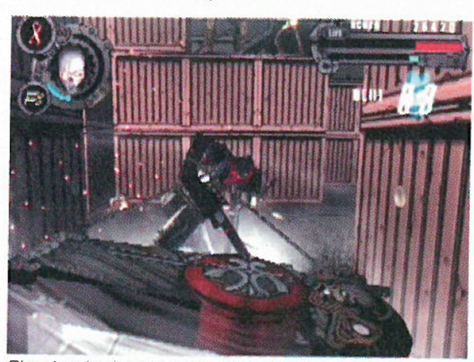


Effets pyrotechniques en rafales pour un titre 100 % action !




Gungrave est de ces jeux qui peuvent séduire le joueur en quelques secondes

suffisent pour faire mouche face à un ennemi éloigné, il peut également compter sur son cercueil lorsqu'il se voit cerné : en faisant furieusement tourner son sinistre « accessoire » autour de lui, il peut se débarrasser de plusieurs adversaires simultanément. Star bourrin, l'ami Grave ! Préparée spécialement pour le Game Jam 2, la pré-version que nous avons pu essayer permettait de bien se rendre compte du potentiel du jeu. Entraînant, bien fichu et extrêmement défoulant, Gungrave promet de formidables moments. Il faudra cependant que les développeurs n'oublient pas de se pencher sérieusement sur quelques points qui, s'ils ne choquent pas sur une version à 80 % de développement, se révéleraient en revanche plus fâcheux s'ils venaient à se retrouver sur la version finale. Parmi eux, l'aliasing et les scintillements, encore bien trop présents. Côté maniabilité, tout n'était pas encore bien réglé, mais le plaisir devrait bien être au rendez-vous. Notons d'ailleurs qu'un système de « lock on » permettra d'accrocher l'ennemi, histoire de ne pas balancer toutes les balles dans le vide. On croise les doigts pour que les dernières semaines de développement se déroulent dans les meilleures conditions car, incontestablement, Red Ent. et Sega ont avec Gungrave un titre classieux et susceptible de faire un joli carton dans le monde entier.

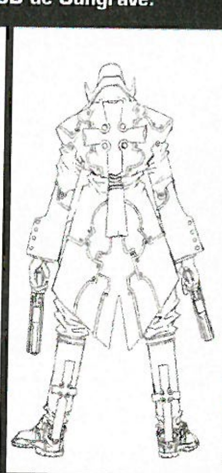

Rien de tel qu'un coup de cercueil pour se défouler !

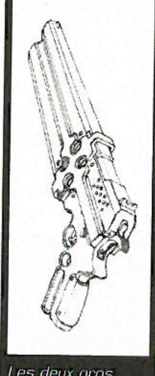

Grave peut se débarrasser de plusieurs héros simultanément en faisant tourner son lourd cercueil autour de lui.

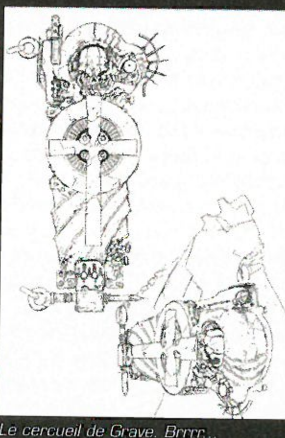


Naissance de héros virtuels

La quasi-totalité des héros de jeux vidéo naissent sous la plume de dessinateurs. Dans Gungrave, ce sont Naitô et Fujishima, deux grands noms de la discipline, qui se sont respectivement chargés du design des persos et de celui de leurs armes. Voici quelques-uns de leurs premiers crayonnés et croquis, à partir desquels sont nés les splendides persos 3D de Gungrave.

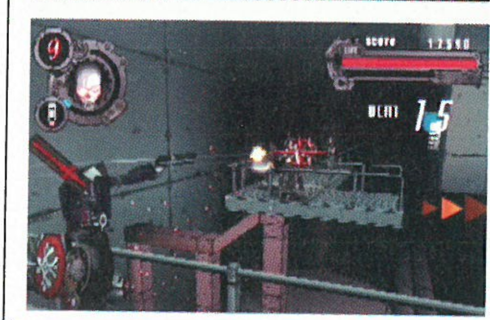


Beyond The Grave, de face avec ses guns et impressionnant même de dos.


Les deux gros guns de Grave. Du beau matos !


Le cercueil de Grave. Brrrr...


Mechabiker, un mec pas très commode.


La mystérieuse Mika Asagi.



Made in Japan

Lors de la présentation de son nouveau bébé, le volet GC de PSO, Yûji Naka a semblé particulièrement fier du travail de son équipe et extrêmement satisfait des performances de la console. Il n'a en revanche rien dit sur la version Xbox qui, apparemment, ne fait pas partie de ses priorités.

L'énorme succès de la version DC (300 000 joueurs connectés dans le monde) devrait se poursuivre sur GC, et ce dès l'été prochain au Japon.





Un soft qui contiendra un épisode original compilé à l'excellent PSO Ver.2 de la DC.

Phantasy Star Online Episode I & II

Éditeur : Sega (Sonic Team)
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Été 2002
Sortie en Europe : N.C.

NINTENDO GAMECUBE

Dans ce volet désormais sous-titré « Episode I & II », on trouvera deux histoires pour le prix d'une. Bien sûr, il ne s'agira pas des deux premières versions DC. En fait, on ne retrouvera que le fameux volet PSO Ver.2 de la DC, lequel constitue l'Episode I. Quant à l'Episode II, il prend la forme d'une histoire totalement originale, avec des niveaux et challenges complètement nouveaux. Notons également l'arrivée de trois nouveaux persos jouables, d'un nombre imposant d'armes inédites au design très réussi, et d'un alléchant éditeur de persos. Comme l'a longuement expliqué Y. Naka de la Sonic Team pendant la présentation, PSOEI&II peut très bien se savourer en « offline » tout en restant multijoueur. Totalement optimisé pour la GC, il peut, dans le cas d'une partie à 4 joueurs par exemple, afficher des quarts d'écran d'une qualité équivalente aux écrans de jeu en solo. C'est la claque, d'autant plus que tout a été prévu pour que la pratique de ce mode ne nécessite pas forcément un téléviseur géant. La Sonic Team tient à ce que son jeu convienne parfaitement à l'esprit Nintendo, qu'il permette à toute la famille de se mettre autour de la console, sans avoir à la relier obligatoirement au réseau.



Renaissance du roi des jeux online

Le soft seul sera proposé à un prix de 6 800 yens, soit 59 euros. Une version Trial (ou bêta-test) sera distribuée avant la sortie officielle du jeu au Japon, et son fonctionnement en ligne commencera durant la dernière décade de mai. Les participants à ce test de fonctionnement seront tout simplement les joueurs qui auront effectué leur réservation d'un des deux packs PSOEI&II sur la home-page de Sega Japon, entre le 30 mars et le 30 avril. Le premier des deux packs, le Trial Edition Modem Set, qui comprend donc le jeu et un modem, est proposé à 9 800 yens (85 euros), un prix très honnête. Mieux : celui du Trial Edition Full Set, qui comprend en plus le splendide « clavier-manette », atteint à peine les 16 600 yens (143 euros). Notons enfin que des trading cards PSO Card Battle seront également commercialisées. Elles devraient être compatibles avec le Card-e reader de la GBA, même si cet élément n'a pas encore été officialisé - Sega fait subtilement monter l'excitation chez les fans. Enfin, histoire de boucler la boucle du PSO-business, figurines et peluches verront également le jour prochainement.





À l'image de Square avec son FFXI, la Sonic Team joue la carte de la prudence en sortant une version test avant le lancement de la version finale.



Cette plage constitue l'un des nombreux nouveaux décors à traverser.



Le hit mondial du jeu en réseau prend un nouveau départ sur GC.

Made in Japan

Beach Spikers



Jouable jusqu'à 4 joueurs simultanément, le mode VS est totalement paramétrable (nombre de sets, etc.).



Une adaptation parfaite d'une borne d'arcade de Sega-AM2 réalisée sur Naomi 2.



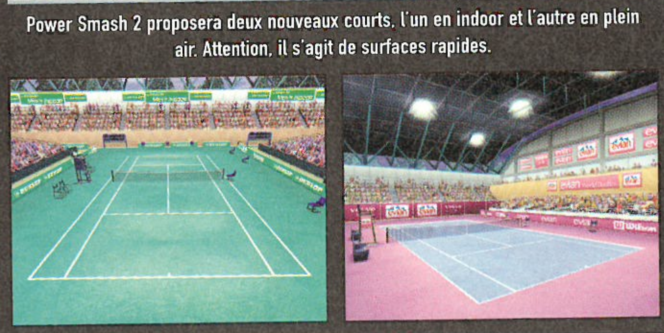
Beach Spikers : le jeu de sport de l'été 2002 sur GameCube !

Outre sa brillante réalisation en 3D temps réel, Beach Spikers — dont le sous-titre est Virtua Beach Volleyball — s'annonce remarquable pour la qualité de son gameplay. Simples d'accès, les commandes sont gérées uniquement avec le stick analogique et deux boutons d'action. Au moment des réceptions par exemple, le point d'impact du ballon sur le sol est dévoilé par un disque de couleur, vers lequel le joueur doit se déplacer pour couper la trajectoire du ballon, afin de faire soit une passe à son partenaire, soit un renvoi vers le camp adverse. Un bon placement permet d'effectuer des contres au filet. Pour les services et smashs, on se fie à la jauge de puissance qui apparaît à l'écran et on déclenche son coup selon le timing adéquat. Le soft comporte 4 grands modes de jeu. Issu du jeu original, l'Arcade propose des tournois à 8 équipes. Dans le World Tour, le joueur crée ses propres athlètes et participe à 8 grands tournois. Il doit notamment entraîner et améliorer son second perso, qui est géré par l'ordinateur et bénéficie d'un système d'I.A. dérivé de celui de VF4. Reste enfin le mode Tutorial, dans lequel on peut apprendre tous les coups du jeu, et surtout le mode VS, jouable jusqu'à quatre simultanément !

Éditeur : Sega (Sega-AM2)
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Été 2002
Sortie en Europe : N.C.

À nouveaux courts, nouvelles courbatures...

Power Smash 2 proposera deux nouveaux courts, l'un en indoor et l'autre en plein air. Attention, il s'agit de surfaces rapides.



Power Smash 2

Les possesseurs de PS2 ont longtemps bavé devant la fabuleuse série Power Smash — Virtua Tennis en Occident — de leurs amis « dreamcastiens ». Bientôt, ils pourront enfin essuyer leur bave d'un revers de la main franc et fier, puisque Sega et l'équipe de surdoués d'Hitmaker s'apprêtent à leur offrir une adaptation de Power Smash 2 ! Techniquement, le soft reste d'un niveau identique à l'arcade, et donc à la version DC. Côté joueurs, on trouve un total de 8 hommes et 8 femmes issus du sommet du classement mondial, parmi lesquels la Japonaise Ai Sugiyama, ce qui va faire énormément plaisir à nos amis nippons. Les trois modes de jeu disponibles sont les suivants : Tournament, Exhibition et World Tour. Le mode Exhibition reste bien sûr praticable en simple comme en double, et peut accueillir jusqu'à 4 joueurs simultanément.

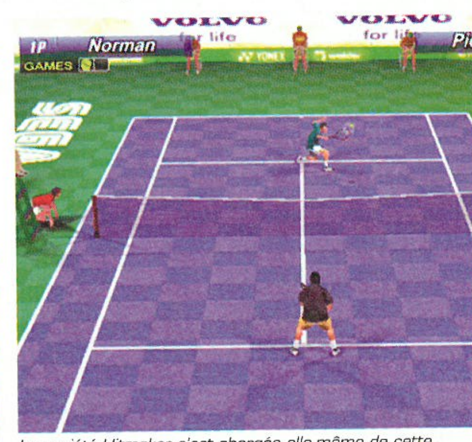
Éditeur : Sega (Hitmaker) • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : Été 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.



La PS2 hérite d'un jeu de tennis exceptionnel.

Les doubles mixtes sont bien sûr de la partie.





La société Hitmaker s'est chargée elle-même de cette adaptation.

Made in Japan

Avec son segaGT 2002, l'équipe de Wow Entertainment compte réaliser une simulation automobile classieuse, parfaitement conçue et techniquement irréprochable. Bien plus impressionnante que les premières démos dévoilées il y a quelques mois, la pré-version du salon était assez enthousiasmante, même s'il est clair que GT3 reste encore supérieur. Mais après tout, on ne sait jamais : segaGT 2002 dispose encore de quelques mois pour progresser et, pourquoi pas, se hisser au sommet du sport automobile sur consoles nouvelle génération.

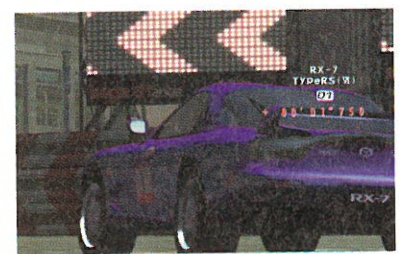
Éditeur : Sega (Wow Entertainment) • Machine : Xbox
Sortie au Japon : Courant 2002 • Sortie en Europe : N.C.

segaGT 2002





Le catalogue des voitures jouables a été établi autour de trois mots-clés : tradition, légende et lignage.



La réalisation des automobiles s'annonce prodigieuse.

Aerodancing 4 New Generation



Certaines scènes rappellent fortement le légendaire After Burner du même éditeur.

Après avoir fait le bonheur de nombreux passionnés de simulations aériennes réalistes en 3D temps réel, la série des Aerodancing s'apprête maintenant à renaître sur PS2. Ce quatrième volet propose au joueur d'apprendre les techniques de pilotage de différents appareils, dans l'espoir de devenir un pilote d'élite. Notez que, pour la première fois dans la série, la liste des engins contrôlables comprendra des hélicoptères. Avec ses modes de jeu bien complets, ses missions variées et pimentées par l'ajout du système Scramble, ainsi que sa réalisation optimisée pour la PS2, ce DVD-Rom de Sega-AM2 devrait nous offrir de belles heures de voltige.

Éditeur : Sega (Sega-AM2) • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Été 2002 • Sortie en Europe : N.C.



Un jeu impressionnant techniquement.

Greatest Nine

Non, Greatest Nine n'a rien à voir avec l'émission star moisie qu'était *l'Académie des Neuf*. Il est en fait le dernier volet d'une série de bons jeux de base-ball de la Saturn. Avec son gameplay simple mais efficace, ses graphs au style réaliste et son aspect action très poussé, ce soft pourrait bien devenir le meilleur jeu de base-ball sur GBA. Voilà pourquoi nous nous devions de vous en parler.

Éditeur : Sega (Smilebit) • Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Printemps 2002 • Sortie en Europe : N.C.





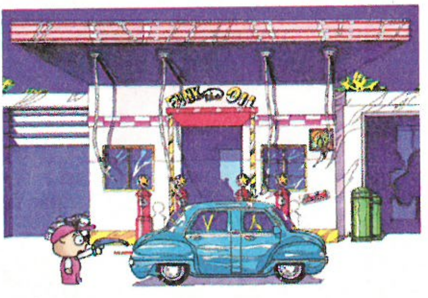
Greatest Nine propose des graphismes impressionnants pour de la GBA.

Switch



Dans ce soft de « gag-aventure », le sort du monde est entre vos mains, ou plutôt entre vos doigts, puisque la seule possibilité d'action offerte au joueur est d'appuyer sur des interrupteurs. Basé sur des gags tordus et souvent cultissimes, ce titre né sur Mega-CD constituera un produit à part dans la ludothèque PS2. Son développement étant maintenant quasiment achevé, on devrait le voir arriver d'ici la fin du printemps au Japon.

Éditeur : Sega (Wave Master) • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002 • Sortie en Europe : N.C.



« Alors, c'est du Sans Plomb ou du Diesel ? ».



Euh, voici un exemple de gag débile. Suuuuper...









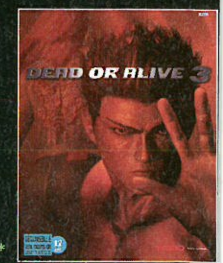
LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.



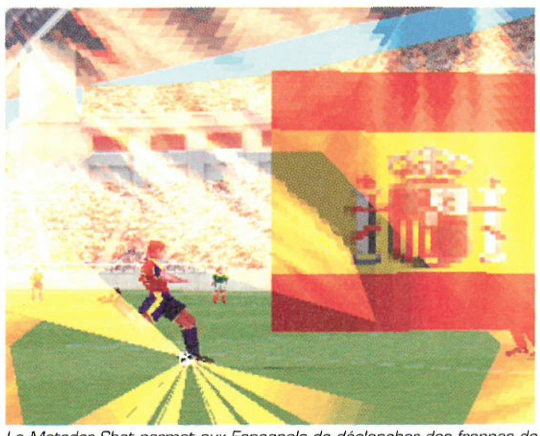
Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

www.xbox.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™*



Napoleon March, Red Flash, Tower Bridge, Great Wall, Matador Shot... ce sont là quelques-uns des incroyables coups spéciaux que l'on pourra réaliser dans Bakuretsu Soccer de Tecmo, un jeu de foot star délire réalisé sur les 32 bits de la PSone !


Le Matador Shot permet aux Espagnols de déclencher des frappes de la puissance d'un taureau !

Les États-Unis s'aident de la Statue de la Liberté pour ne pas exploser face aux Bleus. Un comble quand on sait que cette statue est, à l'origine, un cadeau de la France !





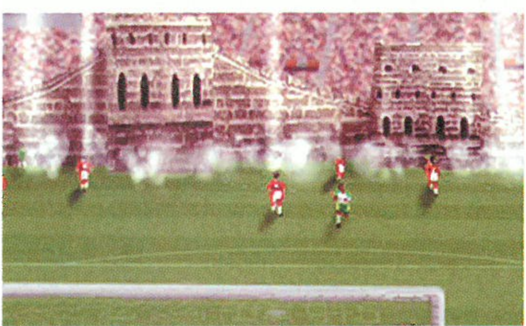
La Napoleon March (Marche de Napoléon), un coup sobre, classieux et hyper efficace, à l'image de l'équipe de France.

Bakuretsu Soccer

PSone
Éditeur : Tecmo
Machine : PSone
Sortie au Japon : 16 mai 2002
Sortie en Europe : N.C.

À quelques semaines de la Coupe du Monde, Tecmo nous propose un tout nouveau titre en forme d'alternative aux deux courants majeurs qui caractérisent la création « vidéo-ludo-footballistique » actuelle, lesquels sont bien sûr la simulation pointue (avec pour digne représentant Pro Evolution Soccer) et l'arcade (Virtua Striker, etc.). Ainsi, Tecmo arrive avec une approche différente qui pourrait se décrire comme un dépassement du football de type arcade : le « foot action grand spectacle ». Partant du principe que le jeu vidéo est un média qui peut permettre de faire l'expérience de choses irréalisables dans la réalité, les développeurs ont conçu un football en décalage total avec les jeux à la mise en scène utra-réaliste que l'on connaît actuellement.



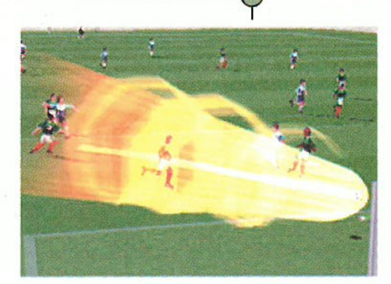

Mi-réaliste, mi-délire, ce foot de Tecmo sur PSone s'adresse à un très large public.

Big Ben sous la foudre : un coup spécial évidemment réservé aux Anglais.

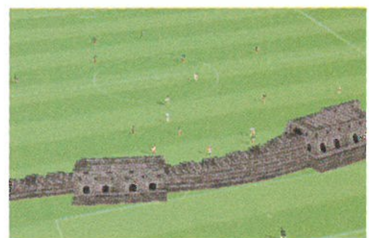


Le foot, c'est magique !

Dans Bakuretsu Soccer, on retrouve 32 équipes nationales (celles du prochain Mondial) qui s'illustrent non seulement par leur style de jeu et leur efficacité, mais aussi et surtout leurs « Super coups spéciaux ». Basé sur ce système d'actions incroyables digne du film *Shaolin Soccer*, ce soft se caractérise ainsi par la présence de deux jauges, une pour chaque équipe, en bas de l'écran. Une fois pleines, elles permettent de déclencher des coups incroyables, aussi bien dans un but défensif qu'offensif : une mini-muraille de Chine en guise de défense pour la formation chinoise, un shoot de la puissance d'un taureau pour l'Espagne, une surpuissante percée de défense basée sur de méga-jonglages très stylés – un coup appelé « Marche de Napoléon » ! – pour l'équipe de France, une défense organisée autour de la Statue de la Liberté pour les États-Unis, etc. : c'est pas très foot, mais c'est complètement fou ! Le tout s'accompagne d'une myriade d'effets spéciaux tout à fait en accord avec le degré de délire des actions. Précisons également que chaque équipe dispose d'un coup spécial encore plus puissant que seul un joueur bien particulier peut réaliser. Côté modes de jeu, on a affaire à quelque chose de plus classique, avec les quatre options que voici : World Cup (avec qualifs et phase finale), International League (une ligue à 8 équipes issues des 32 formations proposées), International Tournament (tournoi à 16 équipes) et Match (match amical seul ou à deux).






La formation chinoise peut compter sur sa grande muraille pour protéger ses buts.



Ragingbless

Éditeur : PCCW Japan
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 6 juin 2002
Sortie en Europe : N.C.

Vous aimez l'action « héroïco-fantaisiste » et les guerriers au cœur pur, les combats à l'épée et les forces obscures, la magie qui nettoie les raclures, le vent qui souffle dans les armures, les commandes simples et les combos qui assurent ? Alors ce titre va vous intéresser, soyez-en sûr...



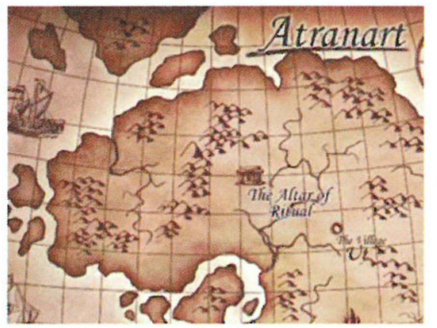
Annoncé par l'éditeur Pacific Century CyberWorks Japan, Ragingbless se présente assurément comme la grosse surprise du mois. Autant vous préciser tout de suite que nous n'avons pas encore eu l'occasion de le voir tourner et encore moins de l'essayer. Toutefois, si l'on se fie aux toutes premières photos disponibles et au dossier de presse qui les accompagne, on peut facilement arriver à une conclusion simple et positive : Ragingbless est un titre qui promet. Nos confrères japonais ne s'y sont d'ailleurs pas trompés, puisqu'ils lui ont accordé une place de choix dans leurs previews dès son annonce. Si ça ne garantit en rien la qualité finale de cette galette numérique interactive, ça prouve en tout cas que, bien que PCCW Japan ne soit pas encore un des grands noms de l'industrie du jeu vidéo, son soft a su se faire remarquer par sa classe visuelle intrinsèque et ses concepts de jeu très carrés.

Une lueur d'espoir pour Atranart

Pour dire les choses simplement, Ragingbless se présente comme un soft d'action aux commandes faciles à maîtriser mais permettant tout de même de délivrer une grande variété de coups. Le jeu se déroule dans un univers fictif fortement inspiré de l'Europe moyenâgeuse, prenant la forme d'un vaste continent appelé Atranart. À une ambiance de chevalerie et de magie se mêle la splendeur d'édifices témoins d'une civilisation hautement avancée, mais frappée dans son épanouissement par le réveil de puissances démoniaques. Les quatre héros principaux — on en compte en fait un cinquième mais il est caché — se montrent parfaitement en accord avec le genre traité : un chevalier, une jeune fille prêtresse à ses heures perdues, un guerrier et un magicien. Les puristes s'exclameront sans doute qu'il manque un elfe et un nain, mais il n'est pas impossible que des persos de ce type fassent leur apparition dans le soft d'ici sa sortie. Nous verrons bien. En ce qui concerne le jeu proprement dit, à première vue, ça fleure bon le Golden Axe nouvelle génération. Du reste, il semble que de gros efforts aient été opérés aussi bien sur le plan technique que sur les systèmes de jeu en multijoueur.

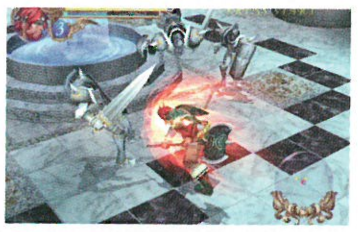
Tout pour l'action

Le soft propose deux grands modes de jeu bien distincts, auxquels s'ajoute un mode secret qu'il faudra débloquer. Le Story Mode constitue le cœur de Ragingbless. Le joueur dispose d'un choix de quatre personnages au départ — comme nous l'avons vu plus haut, un cinquième héros devrait pouvoir être débloqué. Chacun d'eux s'illustre par un scénario particulier, de sorte











que l'on peut traverser ce Story Mode de cinq façons différentes ; l'éditeur parle d'ailleurs de Multi Story. On trouve onze stages variés qui se traversent au rythme d'affrontements avec des hordes de créatures malintentionnées. Au bout de chaque stage, un bon gros boss bien méchant vous attend. En somme, ce mode, c'est du pur beat them all. Bien que basées sur des commandes simples, les attaques réalisables semblent très variées. Elles se déclinent sous deux formes principales : les attaques enchaînées, avec combos à la clé, et les magies, lesquelles garantissent quelques sympathiques effets spéciaux. Les combats se déroulent ainsi aussi bien au corps à corps qu'à distance, au moyen de vos attaques magiques et autres pouvoirs star puissants. Un système de notation apprécie la valeur de vos performances à travers un Ranking, histoire de vous motiver totalement. Mais le plus intéressant dans tout ça, c'est que les développeurs ont conçu ce Story Mode de manière à ce qu'il puisse se jouer aussi bien seul qu'à deux simultanément. Avec l'aide de votre partenaire, vous pourrez donc développer des tactiques de combat différentes de celles du jeu en solo. Deuxième mode de jeu au menu, le Duel Mode se présente comme un mode match praticable jusqu'à quatre joueurs simultanément malgré son nom (les Japonais et l'anglais, vous savez…). Dans celui-ci, l'écran de sélection vous propose un total de

Le soft propose deux grands modes de jeu bien distincts, auxquels s'ajoute un mode secret qu'il faudra débloquer

jeu

Héros enragés

Voici les quatre héros disponibles dès le début du jeu en Story Mode. Chacun d'entre eux se caractérise bien sûr par ses armes, aptitudes et coups particuliers.



Glay Braford (chevalier) — *Batou Tchenbalen (guerrier)* — *Tina Iblee (prêtresse)* — *Raybrant Ragnar (magicien)*



À deux, vous pourrez appliquer différentes stratégies en fonction des aptitudes de vos persos.



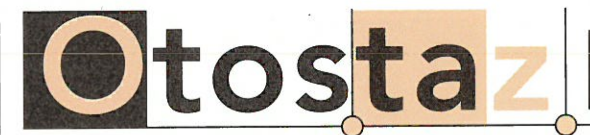
Dans le Duel Mode, les 4 participants choisissent leur perso parmi 24 guerriers et autres magiciens.

24 personnages jouables. Il s'agit tout simplement des héros du jeu, auxquels s'ajoutent des ennemis issus du Story Mode. Une nouvelle fois, l'action se base sur un système de coups normaux et de magies, ainsi que sur l'utilisation de différents Items (objets) à récupérer sur l'aire de jeu. On se retrouve donc face à un soft de baston multijoueur qui devrait s'avérer capable de rebooster l'intérêt du soft une fois le Story Mode plié dans tous les sens. Le troisième et dernier mode de jeu étant secret et donc caché, nous n'allons pas vous détailler précisément son contenu. Sachez simplement qu'il porte le nom de Full Attack Mode et qu'il permet de savourer le Story Mode dans sa parfaite totalité et d'une façon différente, en incarnant librement un des cinq héros et un ennemi caché. On ne sait pas encore ce qu'il faudra faire pour y accéder, mais de toute façon, même si c'était le cas, on ne vous le dirait pas, car un secret c'est quand même sacré… Actuellement situé à un stade de développement de 90 %, ce CD-Rom PS2 devrait être disponible dès le 6 juin prochain au Japon.



Un jeu de réflexion frais signé Sony CE.

Sony C.E. a toujours aimé parier quelques yens sur des jeux de réflexion au concept nouveau et autres puzzles au design innovant, tels que Kurushi, XI et Fantavision. Dernier projet en date : un certain Otostaz.





Éditeur : Sony C.E.I.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Mai 2002
Sortie en Europe : N.C.

Si le nom d'Otostaz peut sembler étrange, il ne l'est pas vraiment lorsqu'on comprend le japonais. En effet, dans la langue de Kutaragi, Otostaz s'écrit en katakana et se lit « Otosutatsu ». On y retrouve les verbes otosu et tatsu, qui signifient respectivement « laisser tomber » (au sens propre) et « se dresser ». Et en fait, ceci résume assez bien le jeu : lorsque le joueur laisse tomber des éléments sur le plateau, il fait se dresser des immeubles. Ainsi, Otostaz se présente comme un jeu de puzzle dans lequel on se sert de « Pieces » (éléments) que l'on dépose sur une aire afin de construire des bâtiments, avec pour but ultime de créer des villes prospères et animées. N'allez cependant pas en conclure que ce soft contient un aspect Sim City, car il n'en est rien, et, surtout, il n'a aucun côté gestion/simulation. Tout est limité à un concept basique de puzzle rythmé, aux règles simples mais aux possibilités probablement énormes.







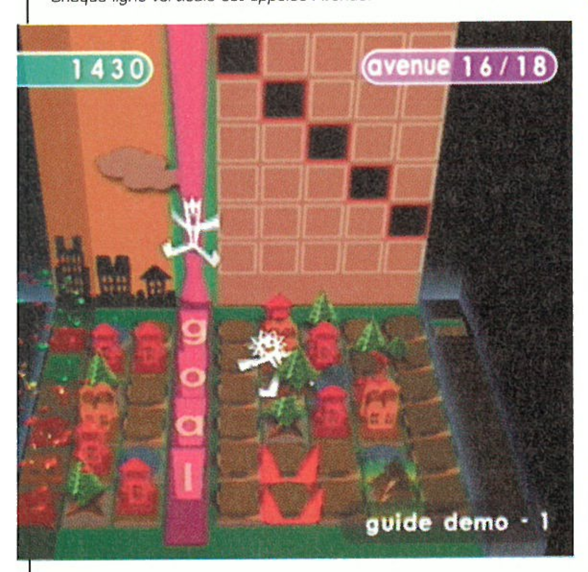
Toujours en quête d'une idée géniale synonyme de jackpot, Sony C.E. continue donc de pousser les projets les plus prometteurs.



Chaque ligne verticale est appelée Avenue.

Simple mais « addictif »

Les « Pieces » sont de trois types : eau, arbre et terre. En combinant ces éléments entre eux, on peut obtenir un nombre étonnant de résultats différents, qui sont traduits par une variation du level (niveau) de vos immeubles. Et tout ceci, bien sûr, influe sur votre score. Le jeu se déroule sur un plateau quadrillé et incliné, sur lequel on dispose les éléments stratégiquement en suivant des règles bien précises : on crée un bâtiment de niveau 1 en plaçant un élément « terre » entre deux éléments « eau et arbre ». Quand ces deux derniers éléments sont en diagonale, deux « terres » peuvent être placées à proximité pour former deux bâtiments. En plaçant une « terre » entre deux bâtiments de niveau 1, on crée un bâtiment de niveau 2. Pour créer un niveau 3, il suffit de mettre une « terre » à proximité de trois bâtiments niveau 1. On peut ainsi progresser jusqu'à des bâtiments de niveau 6, mais il ne faut jamais oublier que certains éléments explosent lorsqu'on les superpose, que deux « terres » forment une « montagne », qu'une « montagne » interdit toute construction, et enfin que des bâtiments noirs « devil » peuvent apparaître pour vous jouer de mauvais tours...





Pour les débutants, il sera sage de commencer par le village, qui correspond au niveau de difficulté le plus faible.

Les designers ont donné une très jolie apparence « papier » à tous les éléments graphiques.




蹴道
蹴
shudoh
道
eto'o
(cameroun)
hudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.
esse radicale, puissance constante, adaptation parfaite
PUMA
pumasoccer.com

- U - underwater unit



Comme le sous-entend fortement son titre, ce jeu se déroule totalement en milieu aquatique.

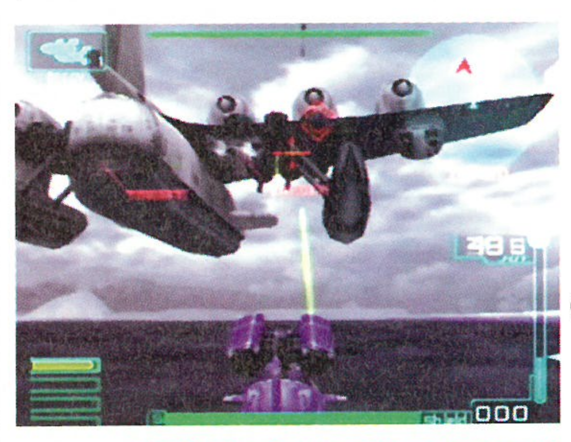

Éditeur : Irem Software Engineering
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 2 mai 2002
Sortie en Europe : N.C.

Irem Software Engineering poursuit son retour sur le devant de la scène vidéoludique. Après Zettai Zetsumei Toshi, qui devrait être dispo au Japon au moment où vous lirez ces lignes, voici un tout nouveau soft issu de la boîte créatrice de R-Type.

Avec - U - underwater unit, la société nippone Irem S.E. revient à un genre qu'elle adore et auquel son image reste fermement rattachée : le shoot them up. S'il ne semble en aucun cas révolutionnaire, le concept de base de ce soft n'en est pas moins alléchant. Il s'illustre par les quatre aspects suivants : shooting intense, exploration, situations variées et progression sous forme d'un enchaînement de missions. Pour peu que le dosage de ces quatre ingrédients soit bien maîtrisé, on devrait bénéficier d'un cocktail savoureux. L'action vous transporte dans un avenir proche, dans lequel les continents de la planète ont été presque totalement engloutis sous les eaux, et où une armée impériale surpuissante et survoltée règne sur plus de la moitié du monde. Rien ne semble pouvoir l'empêcher de conquérir les dernières zones rebelles. Il reste cependant un dernier espoir : celui des forces d'opposition d'une alliance militaire. Bien qu'elle soit dans une fort mauvaise situation, cette alliance peut encore croire au miracle, car elle dispose du plus avancé des sous-marins militaires jamais créés : le Chronos. Et c'est bien sûr vous qui, à bord de ce bâtiment, allez partir blaster les méchants à coups de torpilles et autres canons mitrailleurs dernier cri.


Le design très typé et plutôt rondouillard des différents bâtiments militaires ne fera peut-être pas l'unanimité.


Certaines missions vous demanderont de retrouver des ruines et vestiges sous-marins.




Si Irem S.E. n'est pas une société dotée de gros moyens, on sent en revanche qu'elle a cherché à bien équilibrer son soft de manière à ce qu'il se hisse à un bon niveau général.

Une ambiance immersive

Profitant des capacités de la PS2 en matière de 3D temps réel, les développeurs ont créé un monde aquatique tridimensionnel relativement complexe et, semble-t-il, plutôt réussi, bien que les graphs des décors paraissent globalement faiblards. Quoi qu'il en soit, la pré-version que nous avons pu essayer nous a permis de constater que l'animation se montre fluide et agréable, et que la maniabilité ne semble souffrir d'aucun problème particulier. L'aspect exploration est bien développé autour d'un système de sonar (avec un effet visuel sympa à la clé) dont on est constamment amené à se servir. Des passages de combat à la surface de l'eau viennent relayer les phases de plongée, histoire d'éviter toute monotonie. Enfin, les objectifs des différentes missions et la nature des bâtiments militaires à affronter vous amènent systématiquement à opérer de petits choix stratégiques en matière d'armement et d'équipement.

en bref



PETIT TENNIS EN FAMILLE

Namco lancera Family Tennis Advance sur GBA le 14 juin prochain au Japon. Digne héritier de la famille des Family Tennis et autres World Court, ce jeu... de tennis au design simpliste mais adorable pourrait bien devenir le must du genre sur la portable de Nintendo. Nous vous reparlerons plus longuement de cette cartouche le mois prochain. Europe : N.C.



GUNVALKYRIE ET GUNVAL-QUI PLEURE

Gunvalkyrie, le superbe deuxième titre de Smilebit (Sega) sur Xbox, a complètement manqué sa sortie au Japon, le 21 mars dernier. Avec à peine 12 043 unités vendues durant les quatre premiers jours de commercialisation, il a obtenu un score de ventes pire encore que celui de JSRF. Heureusement pour Smilebit, pour rattraper tout ça, il reste encore les marchés occidentaux, enfin, euh, le marché américain en tout cas...








UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACT
www.universalinteractive.com
FORMULE ULTRA-CONCENTRÉE
NOUVELLE FORMULE
Mini-dose, Maxi-effets !
CRASH BANDICOOT XS
ULTRA CONCENTRÉE
ENCORE PLUS PUISSANTE !
ENRICHIE EN ACTION ET EN AVENTURE
EXTRA PETIT
EXTRA FORT
Crash revient avec une nouvelle formule encore plus puissante sur Game Boy Advance™ !
Plus petit mais toujours plus fort, Crash évolue désormais à travers 6 environnements totalement inédits, répartis sur plus de 20 niveaux et 3 modes : plate-forme, contre la montre, collecte de gemmes. Bref, avec CRASH BANDICOOT XS, vous allez décrasser votre console en un clin d'œil !
CRASH BANDICOOT XS
Vicarious Visions inc.
GAME BOY ADVANCE
TOUS PUBLICS

F-Zero

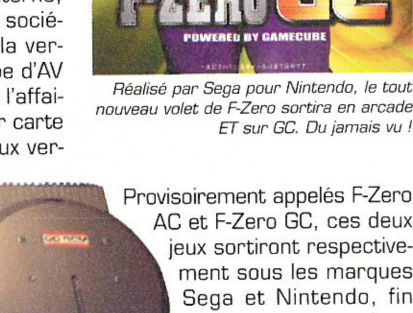
Le grand retour de la course prodige

L'annonce tant attendue du nouveau volet de F-Zero a enfin eu lieu à Tokyo le 28 mars dernier, en présence de Shigeru Miyamoto et Satoru Iwata de Nintendo, ainsi que de Toshihiro Nagoshi d'Amusement Vision (Sega). Pour cette version GC, le géant de Kyoto a jugé bon de changer une nouvelle fois d'équipe. Si, sur SFC et sur N64, le jeu avait été fait en interne, on se souvient que Nintendo avait confié à une société appelée ND Cube le développement de la version GBA. Cette fois, c'est donc l'équipe d'AV du groupe Sega qui se charge de l'affaire. Tout premier soft annoncé sur carte Triforce, F-Zero sortira en deux versions, arcade et console.



Réalisé par Sega pour Nintendo, le tout nouveau volet de F-Zero sortira en arcade ET sur GC. Du jamais vu !

Provisoirement appelés F-Zero AC et F-Zero GC, ces deux jeux sortiront respectivement sous les marques Sega et Nintendo, fin 2002. Notons qu'une fonction permettra de les coupler via Memory Card 59. Réalisé par les créateurs de Daytona USA, ce nouvel F-Zero devrait s'illustrer par différentes innovations et par une qualité technique exceptionnelle. Actuellement, seul le visuel principal est disponible. Pour les premières images du jeu, il faudra attendre l'E3.



Annoncée par Nintendo, Sega et Namco le mois dernier, la Triforce est une carte d'arcade basée sur la technologie GC. Elle permet donc de réaliser des conversions aisées et rapides sur la console de Nintendo.

en bref



RUN ABOUT COURT TOUJOURS

Récemment dépassée par le superbe Wreckless sur Xbox, la série Run About tente de revenir au sommet des jeux de car/action avec un tout nouveau volet baptisé Run About 3 New Age. L'action se déroulera à New York et plus précisément à Manhattan. Climax, à qui l'on doit l'ensemble de cette série, promet de nous surprendre par la variété des véhicules jouables. Un soft PS2 qu'E3 Staff commercialisera au Japon en mai prochain (sortie en Europe : N.C). On ne manquera pas de vous en reparler.

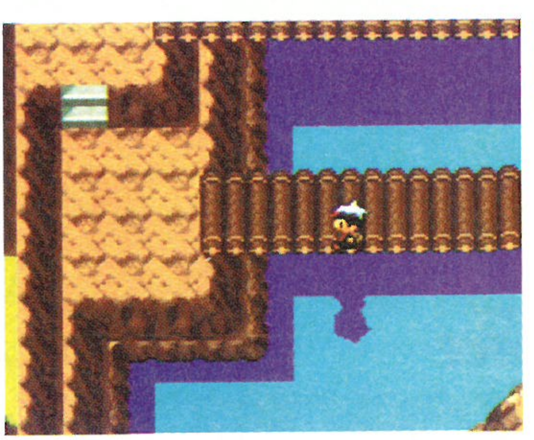
LES CHORO Q PARTENT À LA GUERRE

Takara a décidé de maquiller en Choro Q rondouillard pas moins de 108 chars d'assaut issus de 108 pays de la planète. Intérêt de la chose : les faire évoluer dans un nouveau jeu d'action militaire en 3D temps réel. Appelé Shin Combat Choro Q, ce soft PS2 basé sur un système de missions s'adressera principalement aux jeunes joueurs et aux mordus de guéguerre. Ce DVD-Rom est prévu pour juin prochain au Japon. Europe : N.C.

Pocket Monsters

Game Boy Advance

Les toutes premières images de Pocket Monsters Game Boy Advance (titre provisoire) viennent d'être dévoilées au Japon. Franchement, d'un point de vue graphique, ça n'a pas l'air mortel. Mais attention : la série Pokémon n'a jamais été réputée pour la qualité de ses graphismes, même si, il faut le reconnaître, les volets N64 s'en tiraient plutôt bien. En somme, cette version GBA devrait une fois de plus tout miser sur la qualité du gameplay, sur l'intérêt de l'aventure et sur la présence de magnifiques Pokémon. D'ailleurs, puisqu'on en parle, sachez que l'arrivée de trois nouveaux Pokémon a été officialisée — il y en aura encore d'autres, rassurez-vous. En V.O. japonaise, leurs noms seront : Sonan (un « Pokémon joyeux »), Ballbeet (un « Pokémon luciole ») et Yomawaru (un Pokémon à l'image de la mort). On les retrouvera tous dans le dessin animé Mizu no Miyako no Mamorigami Ratias to Ratios, qui débarquera dans les salles de ciné nippones l'été prochain (en même temps qu'un autre DA Pokémon, Pika Pika Hoshizora Camp).







Le nom du héros, que l'on voit ici laisser des traces de pas sur le sable, reste encore inconnu.

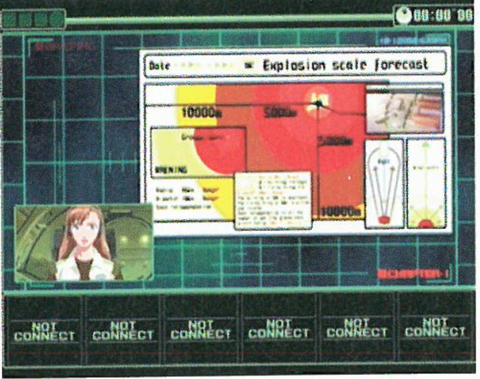
Éditeur : Nintendo • **Machine :** Game Boy Advance • **Sortie au Japon :** Courant 2002
Sortie en Europe : N.C.

Surveillance - Kanshisha -

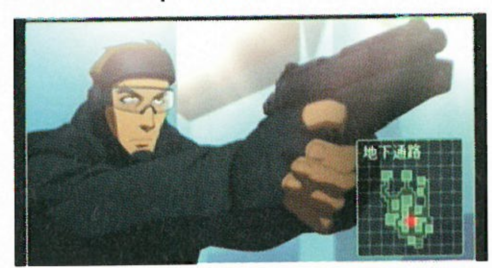


À l'époque de la PSone, le studio de développement japonais Production I.G. s'était fait remarquer pour ses jeux d'aventure en forme de dessins animés, au rythme et à la conception plutôt corrects : les Yarudora (lit. : « feuilletons à jouer »). Commercialisés par Sony CE, ces softs avaient réalisé des scores de vente honorables au Japon. Aujourd'hui, Sony CE nous annonce la toute nouvelle création de ce studio : Surveillance - Kanshisha -. Forme hyper évoluée des Yarudora, ce jeu d'aventure sur PS2 mise sur un système de multiples séquences animées en 2D affichées simultanément. Vous y incarnez un membre d'une troupe spéciale chargée de lutter contre des terroristes. Votre rôle : gérer un central de surveillance vidéo. Vos occupations principales : tout observer, jongler entre les moniteurs (six au total) et analyser les situations, afin de tirer un maximum d'informations des scènes durant lesquelles vos ennemis apparaissent sur l'écran principal.

Éditeur : Sony C.E.J. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 25 avril 2002
Sortie en Europe : N.C.



L'histoire de ce jeu d'aventure se divise en six chapitres.



Notez que le mot « surveillance » apparaît bien en langue française dans le titre original japonais !

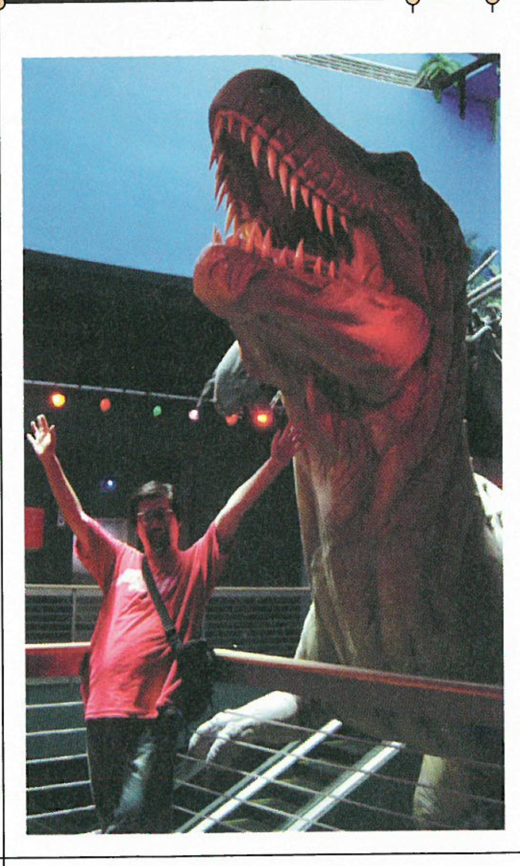


Un concept qui rappelle fortement celui de Night Trap, un des hits du Mega-CD.





Le mot de Famitsu



Amis Français bonjour ! C'est moi, Kôji Aizawa, rédacteur en chef de *Famitsû Xbox* ! Au Japon, on ne peut pas dire que l'actualité de la console américaine soit au beau fixe avec cette histoire de machines qui rayent les disques. Cependant, des jours meilleurs vont peut-être arriver enfin, avec Halo qui sort le 25 avril et Rallisport Challenge en juin. J'espère qu'à l'E3 Microsoft annoncera des nouvelles réjouissantes et que la Xbox reprendra du poil de la bête au Japon. En dehors d'elle, le marché du jeu, chez nous, a décollé durant le mois de mars. Le Japon est en pleine crise économique, mais lorsque de gros titres sortent, ils se vendent a priori sans problème. Et comme ici l'année fiscale se termine en mars pour la plupart des entreprises, c'est un peu comme si on « sortait » de la crise à grands coups de jeux ! Que ce soit Super Robot Taisen Impact de Banpresto ou Kingdom Hearts de Square, sortis le 28 mars dernier, ils se sont tous deux écoulés à plus de 400 000 exemplaires en seulement trois jours ! Le premier est un titre-culte chez les animefans, et le second profite de l'effet Disney + Square ; on peut donc se dire qu'un tel chiffre est finalement « logique ». En tout cas, la PS2 ne s'arrête plus depuis la fin de l'année dernière. Au moment où j'écris ces lignes, Onimusha 2 dépasse les 900 000 exemplaires, VF4 les 550 000, Xenosaga et SakaTsuku (NDLR : management de foot de Sega) en sont à 480 000 pièces, et Samurai à 220 000 unités écoulées. Quant à Tekken 4, plus de 180 000 exemplaires ont trouvé acquéreur le premier jour de sa sortie. Il y a beaucoup de bons titres, et en plus ils se vendent tous très bien ! Pour ma part, je me réjouis de voir le retour de Sega sur le devant de la scène. En dehors de la PS2, il y a bien sûr " biohazard " sur GameCube, avec 140 000 unités vendues en une semaine, et Fire Emblem Fûin No Ken (GBA), et ses 120 000 ventes, qui sortent du lot. Tous deux sont d'excellents jeux, mais ils ont moins bien démarré que ce que je m'étais imaginé au départ. En particulier " biohazard ", qui , c'est un fait, possède vraiment les meilleurs graphismes du monde. Mais la grosse surprise vient de la Dreamcast que l'on croyait mourante. Avec ses 230 000 pièces écoulées, et ses quelque 27 000 personnes présentes lors de son show, Sakura Taisen 4 et Sega créent vraiment la surprise. Pour ma part, je suis épuisé, car fin mars on ne comptait pas moins de 60 nouveaux titres en magasin, et ma masse de travail s'en est évidemment trouvée alourdie. Je ne fais que jouer encore et encore, je ne sais même plus à quand remonte mon dernier somme ! Finalement, vu l'état actuel du marché, la seule machine dont le futur immédiat nous préoccupe est bien la Xbox. Et pour moi qui dirige son magazine, vous imaginez ! À la rédaction de *Famitsû*, nous avons joué à 16 sur Halo, c'était vraiment excellent ! Les FPS ne sont vraiment pas un genre populaire au Japon, mais vu la qualité de ce jeu, on peut espérer que des Japonais vont y prendre goût, voire prendre l'habitude de jouer à des jeux étrangers.

FAITES-VOUS UNE TOILE DANS VOTRE SALON.











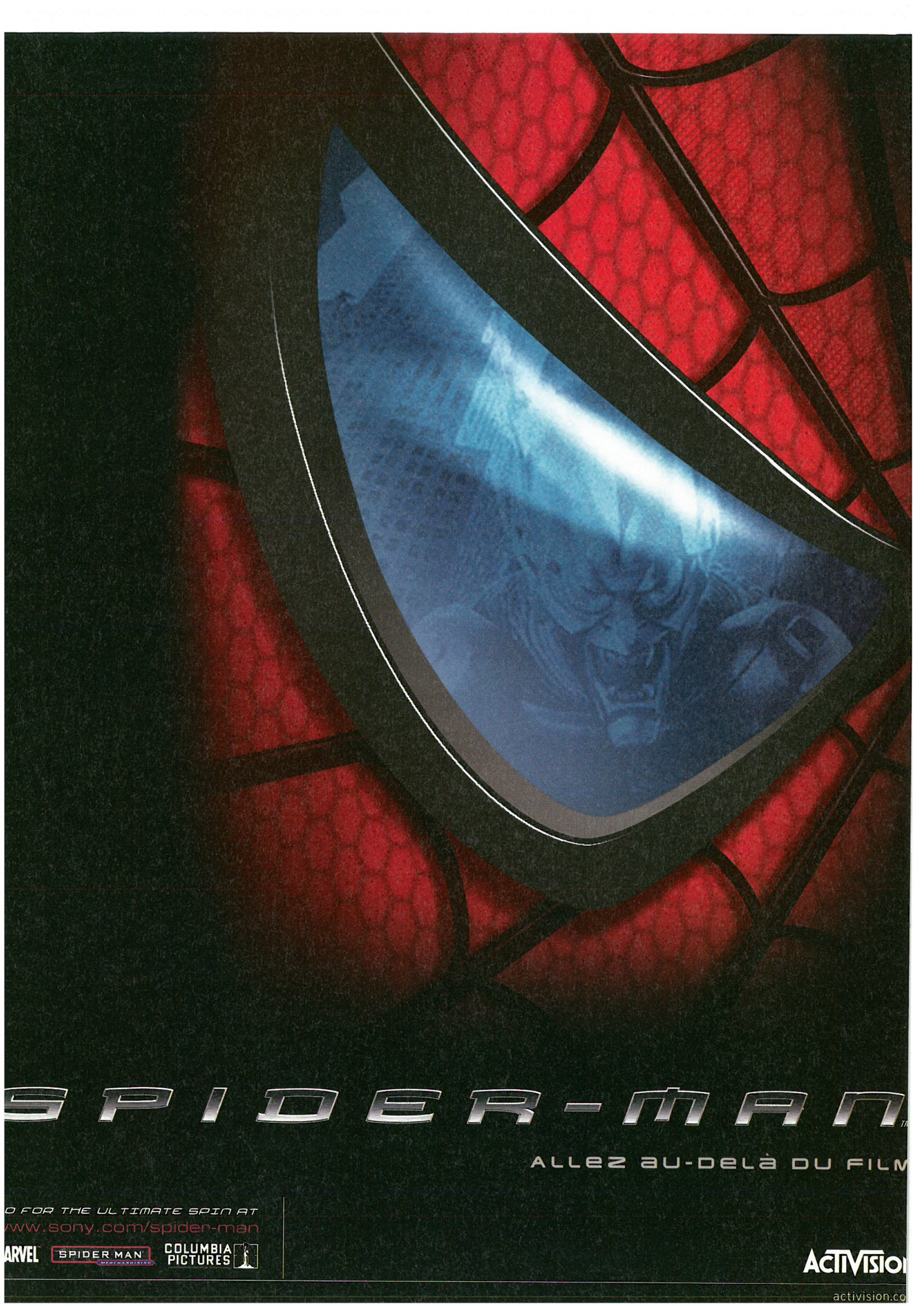
PlayStation 2











SPIDER-MAN
ALLEZ AU-DELÀ DU FILM
O FOR THE ULTIMATE SPIN AT
ww.sony.com/spider-man
ARVEL
SPIDER MAN
COLUMBIA PICTURES
ACTIVISIO
activision.co

Medal of Honor Frontline

Éditeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 6 juin 2002

Après des mois d'attente insoutenable (Ok, j'exagère la performance), EA nous a enfin fait parvenir une première version jouable de Medal of Honor Frontline. Premières impressions sur un FPS qui s'annonce exceptionnel.


La scène du débarquement promet d'être culte !

Avant d'entrer tête baissée dans le vif du sujet, et pour ceux qui ne suivent pas l'actualité vidéoludique de près, rappelons que Medal of Honor Frontline n'a rien à voir avec Medal of Honor : Débarquement Allié sorti il y a environ un petit mois et demi sur PC. Cet opus PS2 n'a d'ailleurs pas été développé par 2015 mais par EA Los Angeles et proposera donc des niveaux (une vingtaine) assez différents. Il faut également savoir qu'à Joypad, le Medal of Honor PC a divisé les foules : si personne ne remet en cause l'efficacité de la mise en scène, on trouve que les innombrables scripts de situation qui se déclenchent à des endroits précis cassent un peu le gameplay (il y a un côté « par cœur » assez agaçant dans le déroulement des missions). Bref, tout ça pour dire qu'on espère ne pas retrouver ce défaut majeur sur « pièssetou ».

I see you at the beach !

Pour en revenir à nos moutons aphteux, cette première version jouable nous a permis de dresser un bilan technique plutôt positif, malgré quelques gros problèmes de maniabilité (pas de vue inversée, contrôles analogiques trop brusques) et un moteur de jeu pas franchement fluide. Cette bêta permettait de jouer à deux missions : le D-Day (présent également sur PC) et l'assaut d'une ville des côtes normandes. Un constat s'impose : MOH Frontline est juste d'une beauté hallucinante ! Il s'agit incontestablement du plus beau FPS de la machine. Les décors affichent un niveau de détails incroyable et bénéficient de textures d'une richesse assez inhabituelle. Bref, on a sous les yeux un univers complètement crédible et très immersif. À ce titre, le niveau du débarquement n'a pas grand-chose à envier à ce que nous avons vu tourner sur PC :


La mise en scène cinématographique donne plus de crédit à l'action.




Un level-design cohérent, très « couleur locale » !

la mise en scène en met plein la vue (les avions occupent le ciel, la DCA s'en donne à cœur joie, tout le monde gueule pour se donner du courage, classe), les effets de particules qui accompagnent les explosions et les gerbes d'eau se payent même le luxe d'être mieux réussis, tout comme le rendu du sable d'ailleurs. Nous voilà rassurés, les consoleux ne devront pas se contenter d'un MOH au rabais ! En ce qui concerne la mission se déroulant dans la ville, le constat est le même : vous devez couvrir vos soldats qui peinent à évoluer au milieu des tirs allemands, des avions américains lâchent des bombes alors que vous progressez dans les ruelles, les bâtiments s'écroulent autour de vous, dégageant d'épais nuages de poussière, on assiste à des drames humains... la guerre dans toute son horreur, quoi. Les développeurs semblent en tout cas avoir misé sur la variété des situations. On croise les doigts bien fort pour qu'ils soient parvenus à garder un rythme aussi soutenu sur tous les niveaux. En termes de gameplay, MOH Frontline s'inscrit dans la lignée des précédents volets PSone. En clair, il ne faut pas s'attendre à de l'action tactique (vous ne pourrez pas donner d'ordres aux PNJ, par exemple) mais à un FPS ultra-efficace servi par une Intelligence Artificielle au top niveau et une mise en scène immersive. Comme la place manque, suite au prochain épisode...

en bref



L'AILE SUD DU DIABLE !

Les responsables du Millenium Stadium de Cardiff ont remarqué que les équipes de football qui occupaient les vestiaires de l'aile nord remportaient à chaque fois les matchs. Les équipes d'Arsenal, Birmingham City et Tottenham Hotspur font ainsi partie des victimes du mauvais sort qui plane sur les vestiaires de la partie sud. Pour se libérer de ce terrible envoûtement, un expert en Feng Shui a été dépêché d'urgence pour bénir la salle et conjurer le maléfice. Seul l'avenir nous révélera si cet exorcisme aura eu un effet.



Télex

Halo a déjà trouvé un million d'acquéreurs américains et canadiens. Un carton qui réjouit Ed Fries, le vice-président de la division jeux Xbox, et qui devrait donner un petit coup de boost aux ventes de la console. Même si MGS 2 et Super Smash Bros. Melee ont fait mieux en moins de temps...

DO YOU WAKEBOARD ?

Après le surf, le wakeboard. Activision nous a dégoté le petit champion de cette discipline aquatique pour étoffer sa branche sports extrêmes O2. Prévu pour la fin d'année sur toutes les consoles nouvelle génération, Shaun Murray's Pro WakeBoarder vous entraînera sur une p'tite planche tractée par un hors-bord pour réaliser des figures aériennes, avec toujours un gameplay à la Tony Hawk.



EVERQUEST SUR PS2

Il ne devrait pas s'agir d'un simple portage du MMORPG sur console, puisque l'action se situera 500 ans avant celle d'Everquest. On pourra façonner 9 personnages et modifier leurs cheveux, visages et identités comme dans la version PC. Everquest Online Adventures devrait être disponible courant 2003. Sony nous promet même une connexion dotée d'une utilisation facile...

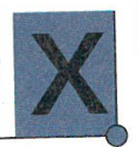



Rikku prodigue ses derniers conseils à Tidus avant que celui-ci ne soit à nouveau frappé par le raz-de-marée.

Éditeur : Squaresoft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 31 mai 2002



Final Fantasy X

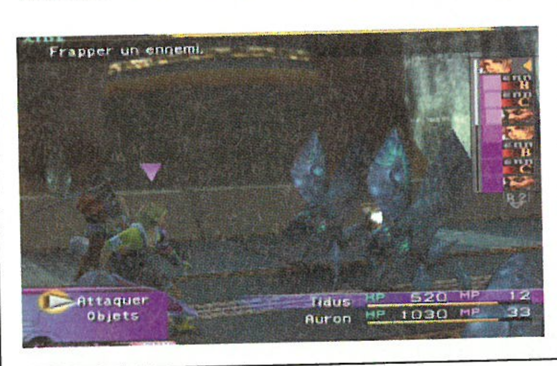


Les Japonais jouent à Final Fantasy X depuis juillet 2001, les Américains s'y adonnent depuis 6 mois, alors que nous autres Européens bavons sur les visuels depuis tout ce temps ! Notre patience sera-t-elle bientôt récompensée ?

Encore quelques jours avant de découvrir que cette attente n'aura pas été vaine. Julo nous a d'ailleurs gratifiés d'un excellent zoom sur FFX dans la rubrique USA Today du numéro de février dernier, en laissant s'exprimer son âme sensible aux charmes du dernier bébé de Square sans pour autant se laisser envoûter par ses chimères. Massive Respect. La version européenne est maintenant entre mes mains si graciles, tel le flambeau rutilant accompagnant le déroulement des Jeux Olympiques, et il est de mon devoir de déposer cette offrande à vos pieds afin de nourrir votre insatiable curiosité. J'en fais un peu trop, là ?

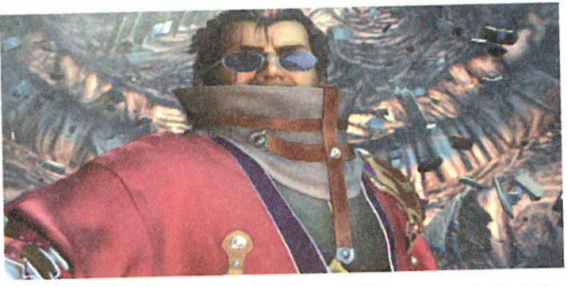
Un gameplay novateur

On peut difficilement lutter contre l'attraction qu'opère chaque volet de la saga des Final Fantasy. On a beau reprocher à tel épisode d'avoir privilégié une histoire d'amûûûûr, ou à tel autre le retour des personnages à taille réduite, l'excentricité des monstres, le look futuriste des protagonistes, etc., Final Fantasy a toujours déchaîné les passions, en constituant un noyau de fidèles en constante progression au fil des années. On ne peut pas parler d'une révolution pour ce 10e opus, mais d'une évolution surprenante avec la disparition de repères familiers. Finie la grande carte présente dans chaque jeu, puisque cette dernière cède la place à une petite map omniprésente indiquant votre position. Du coup, le jeu gagne en cohérence, mais, en contrepartie, n'évite pas les environnements linéaires. Ce léger défaut sera vite balayé par les somptueux décors en 3D temps réel, et là, il faut avouer que la claque est monumentale ! Les cinématiques se fondent dans le jeu sans aucun loading. L'immersion est d'autant plus marquée que les personnages parlent. Sensation bien étrange mais au final très agréable, avec des dialogues en anglais sous-titrés en français. Le système de combats a bénéficié d'innovations majeures qu'il est ici impossible de résumer. En gros, on note la disparition des points d'expérience au profit des AP exploités dans le Sphere Grid, l'apparition d'une fenêtre affichant les visages des personnages et leur ordre d'attaque et l'existence de l'Overkill qui surgit lorsque vous tuez un ennemi avec plus de points de dégâts que nécessaire et qui vous fait gagner plus d'AP. Les invocations sont dorénavant envisagées comme de réelles entités qui se substitueront aux personnages lors des combats. Toutes ces petites innovations apportent une brise de fraîcheur à ce 10e épisode, qui aurait gagné à voir le jour en 60 Hz. Parce que proposer une version européenne en 50 Hz, c'est petit, oh oui très petit même... Décidément, comprendront-ils un jour ?




Il est franchement déplorable qu'un titre aussi splendide que FFX ne soit disponible qu'en 50 Hz en version européenne.





en bref



FLAGRANT DÉLIT DE POSTICHE

En Allemagne, un Munichois suspecté de meurtre parce qu'un voisin l'avait vu porter ce qu'il avait cru être un cadavre, a été innocenté après avoir montré à la police sa collection de poupées gonflables (au nombre de quatre). Il venait de tester son dernier achat quand les policiers ont débarqué chez lui. Les forces de l'ordre sont très vite reparties pour ne pas déranger davantage l'homme en question.



Télex

Batman Dark Tomorrow ne sera pas une exclusivité GameCube puisque Kemco prépare actuellement les versions PS2 et Xbox. On commence à avoir l'habitude de ces « exclusivités » qui n'en sont pas vraiment.

SHENMUE EN FRANCE !



Le film, compilant les cut-scenes du jeu accompagné d'un résumé, sera diffusé sur Fun TV les 27 mai et 2 juin prochains à 21h. Faites chauffer vos magnétoscopes et préparez vos cassettes pour enregistrer ces 90 minutes mythiques. On applaudit la performance de Nicolas Beuglet et son équipe, qui ont bataillé pour obtenir les droits de diffusion pour Fun TV et pour la France.

Télex

On murmure que Sega plancherait sur une adaptation de Virtua Cop sur PS2. Il s'agirait d'une version compilée des 2 premiers épisodes. On attend toujours une confirmation officielle.

UN POUR TOONS...

Loons, The Fight for Fame réunira sur Xbox Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvestre et Taz. Le titre d'Infogrames proposera un mode 4 joueurs où chacun devra se battre pour devenir célèbre en utilisant l'arsenal classique des Looney Tunes comme les tartes à la crème ou des grosses enclumes. Le jeu est développé par Warthog et devrait débarquer en septembre prochain.



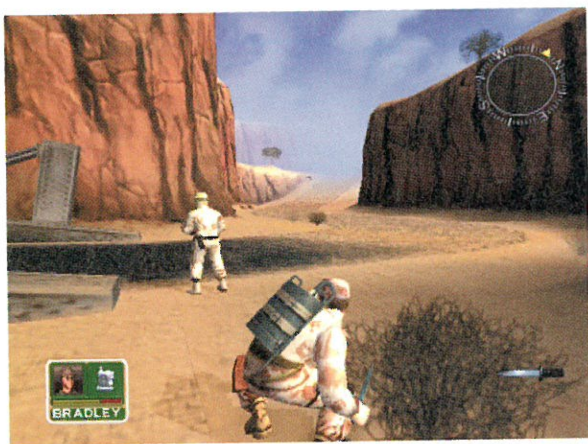


La REVOLUTION CONTINUE
PlayStation®2
RED FACTION
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
THQ
Platinum
Un hit à prix canon
RED FACTION™
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
PlayStation®2
INFOS, TRUCS & ASTUCES
08 92 68 24 27*
3615 THQ*
THQ
www.thq.fr

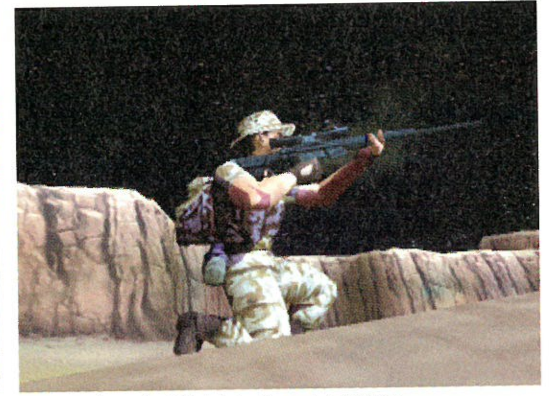
Conflict Desert Storm



Dans cette atmosphère de fin du monde où nous vivons, ce jeu d'action/tactique vous propose de revivre l'intervention américaine dans le Golfe, en prenant le contrôle d'une équipe de Forces Spéciales. Sans vouloir jouer les pères moralisateurs, il y a un truc qui me chiffonne un peu : quelle idéologie véhicule ce titre ? Peut-on s'inspirer de faits aussi troubles pour faire un jeu vidéo ? Ben ouais, les enfants, la Guerre du Golfe, ce n'est pas la même chose que la Seconde Guerre mondiale. Sans porter les stigmates de la bombe ludique ultime, CDS dispose d'un potentiel ludique certain. Le titre de SCI est en effet très proche de Hidden & Dangerous (PC) : chaque soldat a une spécialité, il est possible de donner des ordres en temps réel à ses hommes pour élaborer une stratégie d'approche et les contrôles sont assez poussés (gestion d'inventaire, déplacements furtifs, conduite de véhicules). Première bonne surprise, les commandes ont été pensées intelligemment et ne demandent pas de combinaisons de touches abracadabrantes. D'autre part, techniquement, le jeu s'en sort plutôt bien. Les environnements sont réalistes, relativement vastes. Les mouvements des soldats, en revanche, gagneraient à être un chouïa plus naturels. Autre petit défaut constaté sur cette version bêta, le nombre d'images par seconde a tendance à chuter lorsqu'il y a beaucoup de bâtiments. Bref, si l'I.A. des ennemis tient la route, Conflict Desert Storm pourrait bien créer la surprise au moment de sa sortie. Affaire à suivre.



Le système d'ordres en temps réel est simple et assez efficace.



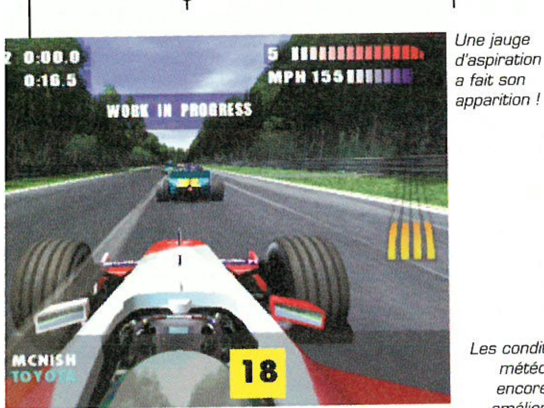
Un gameplay qui privilégie la tactique et la furtivité.

Éditeur : Codemasters • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002

F1 2002



Une chose est claire : chez EA Sports, la politique des exclusivités, ce n'est pas vraiment leur truc ! Tout le monde aura droit à son Joker ! Quelques jours après le bouclage du numéro 118 de Pad, et donc le test de F1 2002 sur Xbox, l'éditeur américain est venu nous rendre une petite visite pour présenter la version PlayStation 2... Cette nouvelle édition arrive très exactement six mois après le lancement de l'édition 2001. Hum, hum. Alors forcément, autant vous prévenir tout de suite, il ne faut pas s'attendre à des bouleversements majeurs. Cette nouvelle mouture intéressera surtout les fans de monoplaces qui ont loupé le précédent volet. Outre une réactualisation des écuries, des pilotes et des sponsors, F1 2002 proposera quelques améliorations graphiques, notamment de splendides effets de « radiosité » sur le bitume, des angles de vue « spécial accident » et une conduite par temps de pluie encore plus spectaculaire (plus de flaques, plus de gouttes d'eau, plus d'éclairs !). En ce qui concerne les modes de jeu, on note quelques différences par rapport à la version Xbox ; les développeurs ont notamment revu le mode Défi : certains challenges vous opposeront cette fois à d'autres concurrents. Sinon, à l'instar du dernier Madden, suivant vos performances, vous gagnerez des cartes qui permettront de délocker des modes de jeu inédits ou encore d'améliorer les performances des F1. Le feeling, quant à lui, reste très proche de l'édition précédente. Petit plus appréciable, le moteur physique gère maintenant l'aspiration. Pour finir, sachez que cette version PS2 s'est révélée nettement plus convaincante que sur Xbox, en dépit de quelques ralentissements. Le producteur nous a d'ailleurs assuré que le jeu serait fluide en toutes circonstances. Qui vivra verra...



Une jauge d'aspiration a fait son apparition !

Les conditions météo ont encore été améliorées.



Éditeur : EA Sports • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin avril 2002



LE MIRACLE DU MOIS

À Lyon, une fillette de quinze mois qui était tombée accidentellement du dixième étage d'un immeuble ne souffre d'aucun traumatisme grave. La petite fille se trouvait dans les bras de sa maman devant une fenêtre entrouverte lorsqu'elle a donné un brusque coup de reins. Heureusement, vingt mètres plus bas, au pied de l'immeuble, une haie d'arbres et d'arbustes a amorti sa chute.



Télex

Anciennement distribués par Infogrames, les jeux 3DO dépendent désormais de Big Ben Interactive. C'est à ce dernier qu'échoit donc d'écouler en France les futurs Army Men que le développeur américain ne manquera pas de nous refourguer.

LARA CROFT AUX ENCHÈRES

C'est pour la bonne cause que la donzelle se déshabille pour offrir sa tenue fétiche. Autorisée par Eidos Interactive, la vente débutera le 26 avril et durera 10 jours. Tous les bénéfices seront reversés à l'UNICEF, Fonds des Nations Unies pour l'Enfance. Le costume est celui porté par Nell McAndrew qui fut le modèle de Lara Croft de 1998 à 1999. Unique, cet objet de collection sera vendu avec un certificat d'authenticité.



Télex

Wanadoo Editions et Kalisto proposeront Halloween en octobre prochain sur les consoles nouvelle génération, un jeu qui met en scène une petite sorcière aux prises avec des forces du mal pas trop méchantes.

DRIVER 2 SUR GBA

Et hop, un p'tit visuel de Driver 2 Advance développé par Senneri Interactive pour Infogrames. Vous pourrez bientôt exécuter les missions du célèbre flic dans vos toilettes comme Julo, sur votre scooter comme Kendy, ou en Business Class comme le très précieux Gollum.



en bref

LES YEUX DE SON MAÎTRE

Sony prévoit de sortir pour Noël 2002, voire début 2003, le Eye Toy (titre provisoire dont la marque vient d'être déposée), un jeu qui utilisera le même principe que Police 24/7. En réalisant des mouvements dans le vide devant sa caméra USB (genre webcam à 3 francs), une foule de mini-jeux bien débiles comme chasser des personnages de l'écran ou encore nettoyer ses vitres seront à l'honneur. À voir…

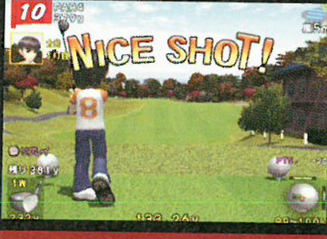


Télex

Konami a remporté la bataille juridique qui le confrontait à des pirates coréens qui avaient été épinglés avec 7 000 copies illégales de Metal Gear Solid 2. J'en connais qui vont rester un bon bout de temps à l'ombre et se mettre au crédit à vie…

UNE POLITIQUE INCOMPRÉHENSIBLE

Sorti au Japon il y a déjà quelques mois, Everybody's Golf 3 est attendu comme le messie par une grande majorité d'aficionados de la discipline. Malheureusement, la rumeur qui courait depuis plusieurs semaines comme quoi ce titre ne verrait jamais le jour en France vient d'être confirmée, à notre grand désespoir : Sony a annulé la sortie du jeu en Europe !



Télex

Marvel Enterprise vient de confier à THQ l'adaptation de Captain America, The Punisher et Nick Fury sur les consoles nouvelle génération. Les 2 partenaires préparent également un comic intitulé The Call, mettant en scène d'autres héros Marvel tels Spider-Man ou les X-Men.

CAPCOM VS SNK SE LA DONNE GRAVE SUR GAMECUBE

Récemment officialisé par Capcom Japon, Capcom Vs SNK 2 EO (Easy Operation) verra bel et bien le jour sur GameCube. La date ? Juillet 2002 sur l'archipel. Un mode de charge inédit (le GC-Ism) verra le jour sur cette version. Pour info, le stick analogique C permettra de balancer les attaques spéciales cosmiques phénoménales. Quant à de nouveaux personnages, eh bien suspense et longueur de pov' keum font plus que force et que machin. Nous voilà bien avancés…



Gun Metal

XBOX

Les jeux de mechas ne sont pas légion sur console et Gun Metal sera le premier à voir le jour sur Xbox (avec Gunvalkyrie de Sega). En dirigeant ce robot géant qui peut à tout moment se transformer en avion de chasse pour atteindre un autre point de la map, vous aurez pour mission de faire feu sur tout ce qui bouge. Que les attaques viennent du sol ou des airs, le but est simple : détruire tous les ennemis qui se mettront en travers de votre chemin avant que ces derniers ne détruisent les installations alliées, les bâtiments civils, et ne tuent la population. Malgré des animations assez fluides et des environnements variés (désert, montagne, paysages enneigés…), Gun Metal joue la carte du jeu bourrin à gogo dans lequel il ne faut pas réfléchir plus d'un quart de seconde.





L'avion permet d'attaquer les forces ennemies à distance avant que celles-ci n'aient dévasté les lieux.



Alors, puisque le shoot est roi, il suffit de garder le doigt sur la gâchette pour balancer dans les tronches métalliques ennemies toute sa puissance de feu (mitrailleuse, lasers, missiles…). Gun Metal est un titre qui risque de faire nettement moins de bruit que ses explosions.

Éditeur : Vivendi Universal Games • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002

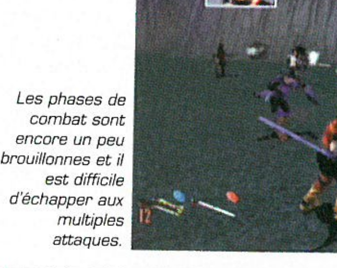
New Legends

XBOX

Sun Soo va tenter de récupérer son empire, tombé aux mains de Xao Gon, aidé de ses 4 acolytes.



New Legends est le 1er jeu développé par Infinite Machine, un studio anglais dont certains membres ont bossé sur Jedi Knight sorti sur PC en 1998. Autant dire que nous ne sommes pas en présence d'amateurs. L'équipe avait d'ailleurs commencé à mettre au point une version PC de New Legends, vite abandonnée pour se consacrer à la mouture Xbox. Ben voyons. Tout ce qu'on peut en retenir pour l'instant, c'est que le ciel ombrageux





Les phases de combat sont encore un peu brouillonnes et il est difficile d'échapper aux multiples attaques.



où perce une lune diaphane est bien joli. Pour le reste, on regrette une animation minimaliste des personnages, qui tentent tant bien que mal d'évoluer dans une Chine mi-futuriste, mi-ancestrale. Le héros, Sun Soo, ne se déplace jamais sans ses potes, qui possèdent d'évidentes aptitudes singulières. Sun Soo affronte les troupes du vilain Xao Gon, armé d'un fusil à pompe dans la main gauche et d'un sabre dans la droite. Drôle de combinaison qui n'augure pas que du meilleur…

Éditeur : THQ • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002

Alors que la saison 2002 est déjà bien entamée, les éditeurs se lancent à nouveau dans la course au titre de la meilleure simulation de Formule 1. En attendant la nouvelle mouture de l'exceptionnel F1 2001 d'Electronic Arts, tous les férus de simulation ne peuvent que se réjouir à l'idée d'une version de GCGP sur console. Tous les PCistes ne sont pas sans savoir que Grand Prix 3 fait partie des hits en matière de simu de F1. Ce quatrième volet, normalement plus abouti, développé à la fois sur PC et sur Xbox (puis sur PS2), devrait apporter son lot de sensations aussi bien au niveau visuel que de la conduite. Mais après une rapide démonstration du jeu, certains aspects semblent clairement à remettre en cause.



Que ce soit au niveau de la motion capture ou du son, c'est l'écurie Arrows qui a servi de modèle. Super.

Geoff Crammond's Grand Prix 4

XBOX **Éditeur : Infogrames**
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002

Mister Geoff Crammond s'attaque enfin au monde de la console avec son dernier volet de F1 en date. Mais que les fins connaisseurs ne se réjouissent pas trop vite, Grand Prix 4 n'est pas exempt de tout défaut et retrace, de surcroît, la saison 2001.



Un brin de désillusion

Graphiquement, il serait de mauvais ton de formuler des reproches à l'égard de GP 4 même si quelques défauts apparaissent. En effet, que l'on pilote sur bitume, dans l'herbe ou le sable, les pneus ont toujours la même apparence, à savoir qu'ils ne se salissent pas (il en sera de même dans la version déf' !), et on regrettera l'absence de reflets sur les casques ou les carrosseries. Il n'empêche qu'en ayant recours à la technologie du GPS, GP 4 retranscrit de façon ultra-réaliste les environnements et le relief (bosses, aspérités, dénivelés...) sur chacun des 17 circuits. Au point de vue de la conduite, l'enjeu est de taille pour cette version Xbox. Après une rapide prise en main, on peut constater que GP 4 n'est pas vraiment orienté simulation. Sans aller jusqu'à prononcer le mot « arcade », la conduite se montre assez tolérante, même si les vitesses réelles doivent être respectées pour ne pas finir dans un mur ou sur le gravier. Malheureusement, et bien qu'il soit analogique, le système de freinage ne réagit pas toujours aussi bien qu'on le souhaiterait et le poids des monoplaces, bien modélisées, est difficilement perceptible. Les trajectoires idéales sont, quant à elles, difficiles à suivre puisque la conduite se fait par « à-coups ». Mais ne restons pas sur ces quelques notes négatives qui peuvent encore être corrigées dans les jours à venir. Avec des « pit stop » interactifs réalisés en 3D, des effets et des conditions météorologiques dynamiques (la piste s'assèche progressivement au passage des voitures, les gouttes de pluie ruissellent sur la visière en vue pilote, le temps peut changer d'un bout à l'autre de la piste...) et une I.A. avancée, GP 4 s'annonce tout de même sous de bons auspices dans l'univers de la console et devrait pouvoir convenir aussi bien aux néophytes (nombreuses aides de pilotage) qu'aux joueurs confirmés. Côté PC, de nombreuses interrogations restent en suspens, notamment du point de vue de la vitesse. Suite au prochain numéro...





Certains commissaires n'ont pas l'air de se rendre compte des risques encourus en se promenant au bord de la piste.

en bref



CONCOURS DE PIEDS PUANTS

Aux États-Unis dans le Vermont, une dizaine de concurrents ont eu 10 ans pour se préparer à l'épreuve du pied le plus (mal)odorant. Ils devaient convaincre un jury qu'ils portaient les baskets les plus usées et nauséabondes pour remporter le concours de la chaussure la plus pourrie. C'est Danny Denault, un bambin de neuf ans de New Milford qui a raflé la palme et un prix d'environ 565 euros, en marchant tout simplement quotidiennement dans de la bouse de vache.



Télex

Ubi Soft prépare sa mondialisation et renforce sa présence en Europe du Nord. L'éditeur français vient d'ouvrir une filiale en Finlande et se trouve donc désormais présent dans 21 pays.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES S'ÉTEND

Depuis la création de leur branche jeux vidéo, on peut dire que les p'tits gars de chez VU Games ne chôment pas. Le dernier accord passé concerne la distribution des prochains jeux du développeur anglais Empire Interactive en France, Allemagne et Australie. Cet accord concerne des titres comme Virtua Tennis, Crazy Taxi ou Starsky & Hutch sur de multiples plates-formes nouvelle génération.



Télex

Cool ! THQ vient d'annoncer la version Platinum de Red Faction. Ce FPS sera donc disponible au prix de 29,99 euros dans toutes les bonnes crémeries de France et de Navarre.

GROS SUCCÈS

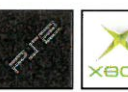
Voilà une nouvelle qui vaut bien une petite brève ! Plus de cinq millions d'exemplaires de Metal Gear Solid 2 ont été diffusés dans les magasins du monde entier ! Énorme succès en perspective pour Konami, qui a décidément assuré comme une bête cette année !





Toute la magie d'Hollywood dans votre GameCube !
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARKS ADVENTURE
NINTENDO GAMECUBE
UNIVERSAL STUDIOS
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARKS
ADVENTURE
Elu meilleur
ECTS 2001
Sur vos écrans le 3 mai 2002
NINTENDO
KEMCO
Distribué par
NOBILIS

Spider-Man The Movie





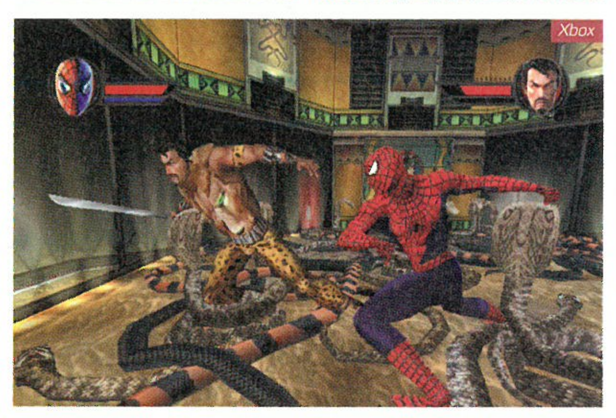




Comme vous le savez déjà, Spider-Man The Movie sera le prochain titre phare d'Activision en matière d'action. Le soft s'inspirera évidemment du film de Sam Raimi qui sortira en France au début du mois de juin. Sachez désormais que le jeu sera aussi disponible sur Xbox, GameCube et GBA ! Eh oui, il n'y aura pas que les possesseurs de PS2 qui pourront avoir le plaisir d'incarner le héros le plus charismatique de la Marvel. Les diverses versions du jeu promettent d'être semblables dans le fond, même si dans la forme, c'est la mouture Xbox qui devrait être visuellement la plus belle, grâce à un meilleur affichage. Spider-Man The Movie proposera des challenges variés à base de recherche, de beat them all et parfois de poursuites dans la ville. Contrairement au long-métrage, vous affronterez d'autres super-vilains que le Bouffon Vert puisque vous retrouverez également Electro (le maître de l'EDF), Shoker, le Vautour, Craven et bien d'autres boss déguisés bien cruels. Dans sa version Game Boy Advance, le soft sera un banal jeu de plate-forme/action en 2D, à l'instar de Spider-Man Mysterio Menace sorti voici 3 mois sur la portable. Bref, il sera difficile en tant que joueur de ne pas subir la Spider-Mania qui s'annonce torride pour ce début d'été.







Éditeur : Activision
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA
Sortie en Europe : Fin mai 2002

Street Hoops



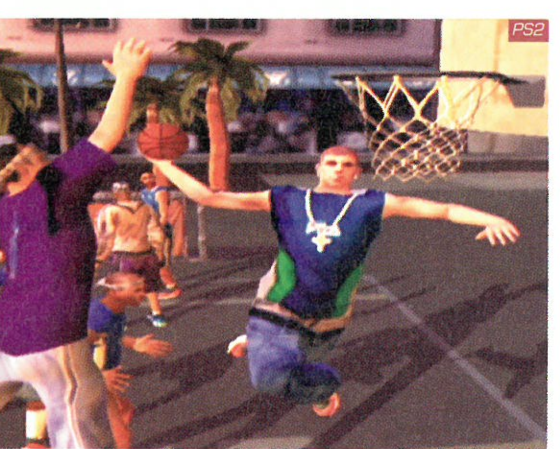


Éditeur : Activision
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Été 2002

Activision continue d'explorer les sports alternatifs. Cette fois-ci, l'éditeur américain nous a pondu un clone du sympathique NBA Street. Un choix assez curieux compte tenu du succès relatif rencontré par le titre d'EA Sports Big. Perso, je préfère mille fois jouer à un jeu comme NBA 2K2 qui propose également une option street. Mais bon, c'est un autre problème. À l'instar de NBA Street, Street Hoops est 100 % orienté arcade : le but sera donc de dunker en effectuant les mouvements les plus classes possibles. Ce titre développé par le studio Black Ops (Knock Out Kings 2002) proposera en outre 4 modes de jeu (World Tour, King of the Court, and Full and Half Court Pickup…) ainsi qu'une dizaine de playgrounds bien connus des aficionados de street-ball (Venice Beach, Oakland, New York, etc.). Enfin, sachez qu'il sera possible de jouer jusqu'à 8 via le multitap. N'ayant pas eu de version jouable entre les pognes, impossible d'émettre le moindre avis sur le potentiel ludique de l'animal ou sur la qualité des animations qu'on espère bien stylées. Tout ce qu'on peut affirmer pour le moment, c'est que les basketteurs semblent bénéficier d'une excellente modélisation et qu'il existe peu de différences entre les versions Xbox et PlayStation 2. Voilà, vous savez tout.

Des basketteurs parfaitement modélisés.





Un rendu qui semble plus lumineux pour la version PS2.

en bref



LE FRAUDEUR DU MOIS

À Bobigny, un père de famille d'environ 40 ans accompagné de ses trois enfants a détourné un bus de la RATP en menaçant d'un couteau le chauffeur pour se faire raccompagner jusqu'à son domicile à Villetaneuse. Avant le départ du bus, le machiniste a réussi à faire descendre les quelques passagers présents. Une fois arrivé devant l'église, l'homme est descendu par l'arrière avec ses trois bambins avant de disparaître. Il n'a toujours pas été interpellé.



Télex

Nostalgie, quand tu nous tiens… Space Invaders arrive sur Game Boy Advance ! La sortie de ce jeu préhistorique est prévue pour le début du mois de mai ! Et c'est chez Activision que ça se passe ! Moi, je dis vive la créativité !

KELLY SLATER'S : LA VAGUE MÉTAPHYSIQUE ?

Kelly Slater's Pro Surfer joue les arlésiennes : toujours pas de version bêta à se mettre entre les pognes. On devra, une fois n'est pas coutume, se contenter de jeter deux yeux sur cette nouvelle photo. A priori, le rendu de la flotte promet d'être assez réaliste. Maintenant, que vaudra le gameplay ? Brûlez des cierges, les amis !

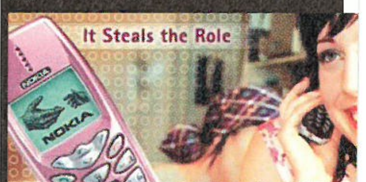


Télex

Thrustmaster a signé un accord de licence avec la FIFA World Cup Korean/Japan pour sa nouvelle gamme d'accessoires PSone, PS2, Xbox et GameCube (dont un tapis destiné aux simulations de foot, arf). Ah, le marketing…

NOKIA : ALLO ?

Nokia, qui a signé un accord de partenariat avec THQ pour la sortie de Dark Summit, organisera une opération commerciale dans 171 magasins Virgin, Score Games et Stock Games, du 20 avril au 18 mai. Pour participer, il suffira de déposer un bulletin dans l'une de ces boutiques. Un tirage au sort aura lieu le 3 juin et le gagnant remportera un Nokia 5510.

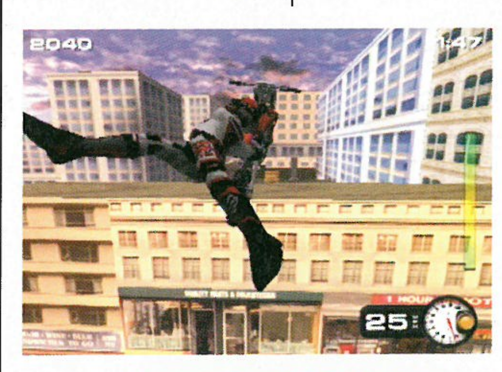


MX Superfly

Alors que Ricky Carmichael fait encore des siennes et mène la vie dure à David Vuillemin tout en visant une huitième couronne mondiale, MX Superfly entend bien rallier à sa cause les joueurs qui auraient des vues sur Freekstyle, prochain titre d'EA Sports recyclant le moteur de SSX. En mode Carrière ou Arcade, les 25 environnements disponibles (véritables circuits de supercross, motocross et freestyle, plus quelques circuits urbains imaginaires) permettront de mettre vos talents de pilote à l'épreuve. Sauts d'obstacles, rampes, passages de toit en toit… tous les spots plus ou moins cachés devraient être en assez grand nombre pour prendre son envol et sortir la quarantaine de tricks caractéristiques au MX. Si au vu de ces quelques photos, les animations des pilotes (26 champions de 125 et 250cc au total) semblent réussies, on ne pourra pas en dire autant de la modélisation des meules,







Bonjour les suspensions à la réception ! Heureusement, différentes qualités de matériel seront disponibles.

ni des graphismes très aseptisés. Il ne reste plus qu'à attendre la première version jouable pour se faire une idée plus précise sur ce titre sans originalité. Mais si le gameplay est à la hauteur, MX Superfly aura peut-être une chance de tirer son épingle du jeu.

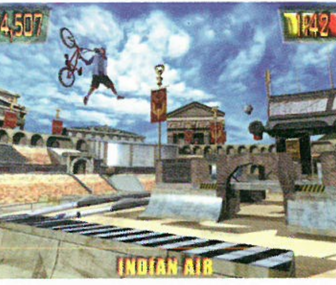
Éditeur : THQ
Machines : PlayStation 2 et GameCube
Sortie en Europe : Septembre 2002

Toxic Grind

Après Dark Summit, c'est au tour de Toxic Grind de bénéficier d'un soi-disant scénario pour mettre en scène ce jeu de BMX. Si vous ne le saviez pas encore, cette discipline sera totalement illégale en 2097. Tous les contrevenants pris en flagrant délit seront arrêtés et dans l'obligation de participer à un jeu télévisé. Mais avant que ne débute ce « remake » du *Prix du Danger*, une toxine mortelle sera injectée dans le sang de chaque participant. Grâce à une nouvelle technologie permettant de voyager dans le temps, les 14 environnements aux décors interactifs (cavernes sous-marines, Colisée de Rome, forêt de Sherwood…) donneront lieu à de nombreuses missions (désamorcer des bombes, couler un navire, descendre un hélico…) truffées de dangers. Avec ses 4 modes de jeu (Underground, Circuit, Arcade et Multijoueur), son éditeur de circuits et les différentes customisations possibles, espérons que Toxic Grind fera mieux que le très inintéressant et mal réalisé Dave Mirra Freestyle BMX 2.

Éditeur : THQ • **Machines :** Xbox et GameCube
Sortie en Europe : Juillet 2002



Le Colisée de Rome transformé en « BMX park » pour l'occasion. Il ne manque que les gladiateurs !



Des décors surréalistes pour des figures de folie.



Made in Europe

Premier Manager 2002



Alors que la plupart des managers de foot se contentent de statistiques, de chiffres en tout genre et de tactiques de banc de touche, Premier Manager 2002 insuffle un désir de nouveauté dans cette catégorie qui peut paraître soporifique aux yeux de certains. Dans la peau d'un entraîneur qui ne demande qu'à faire ses preuves, les nombreux interlocuteurs avec lesquels vous serez en contact ne réagiront pas de la même manière. En fonction de vos choix (achat de joueurs, agrandissement de stades, prix des places, produits marketing...), les conversations avec le président du club, votre secrétaire et le reste du staff n'aboutiront pas toujours au résultat escompté. Étant donné que l'humeur de chacune de ces personnes diffère, la diplomatie, la fermeté ou le renoncement seront autant de facteurs qu'il faudra évaluer selon les expressions faciales qu'arboreront vos collaborateurs. Pour le reste, comme dans tout bon manager de foot qui se respecte, d'innombrables possibilités tactiques et techniques seront de la partie pour que tous les fans de stats y trouvent leur compte. Sans révolutionner le genre, Premier Manager 2002 deviendra peut-être la nouvelle référence en la matière face à son concurrent direct, Roger Lemerre La Sélection des Champions 2002.

Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002



Dès qu'une question d'argent revient sur le tapis, les relations sont tout de suite plus tendues !

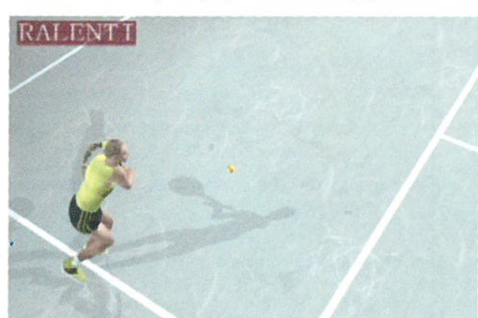
Le Web, un outil indispensable pour augmenter le volume des ventes qu'il ne faut surtout pas négliger.

Smash Court Tennis Pro Tournament

Testé le mois dernier en version Japonaise, Smash Court Tennis Pro Tournament va débouler dans nos vertes contrées au mois de juin, pour la plus grande joie des amateurs de softs tennistiques. Le titre dispose d'un panel de 8 joueurs célèbres (Kournikova, Hingis, Rafter, Agassi, Kafelnikov...) et de 4 tournois (Paris, US Open, Australie...) qui devraient réjouir les férus de la raquette. Côté prise en main, l'interface offre des possibilités de croisement de balle hallucinantes qui permettent d'exécuter des contre-pieds de toute beauté. Contrairement à un Virtua Tennis de Sega qui nécessite de préparer à l'avance ses coups, SCTPT axe son gameplay sur un timing parfait entre l'arrivée de la balle et le geste de la frappe, qui doit s'effectuer en dernière instance. Autrement, comme à l'accoutumée dans ce genre de soft, on retrouvera divers modes de jeu somme toute classiques (Exhibition, Tournoi...) mais dont les propriétés ludiques ne sont plus à démontrer. Bref, le soft de Namco devrait logiquement s'imposer comme l'un des meilleurs titres de tennis, tous supports confondus. Les déçus du médiocre WTA Tennis de Konami n'auront plus qu'à prendre leur mal en patience !

Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002





en bref



DES SEINS CONTRE LE CANCER DU SEIN

Dix-sept députées polonaises ont joué les mannequins, certaines en robes transparentes sans soutien-gorge, lors d'un défilé de mode organisé pour lutter contre le cancer du sein. Les photos des décolletés très profonds des députées de presque tous les bords politiques ont fait la Une d'un quotidien populaire. Seul le parti nationaliste et catholique LPR a interdit à sa représentante de monter sur le podium.

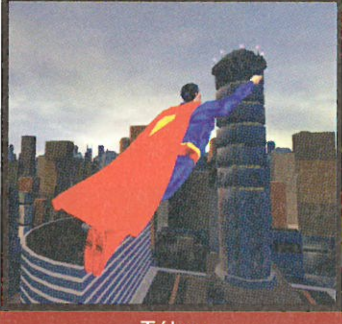


Télex

Et hop, un petit télex pour célébrer l'arrivée de SG Diffusion dans le petit monde du jeu vidéo. Créée en février dernier, cette nouvelle structure a pour vocation de favoriser l'éclosion d'éditeurs de taille moyenne. Neuf produits sortiront courant 2002 sur toutes les plates-formes.

SUPER NOUVELLE...

Avoir plusieurs machines sur le marché, c'est cool, mais il existe un effet pervers : les éditeurs en manque de créativité déclinent leurs titres sur toutes les consoles. Superman : The Man of Steel n'échappera pas à cette règle. Après la PlayStation 2, le héros en collant bleu et slip rouge investira également la Xbox. Rappelons que ce titre est développé par Shefield House et qu'il s'annonce plutôt mal ! Crash prévu pour cet automne !



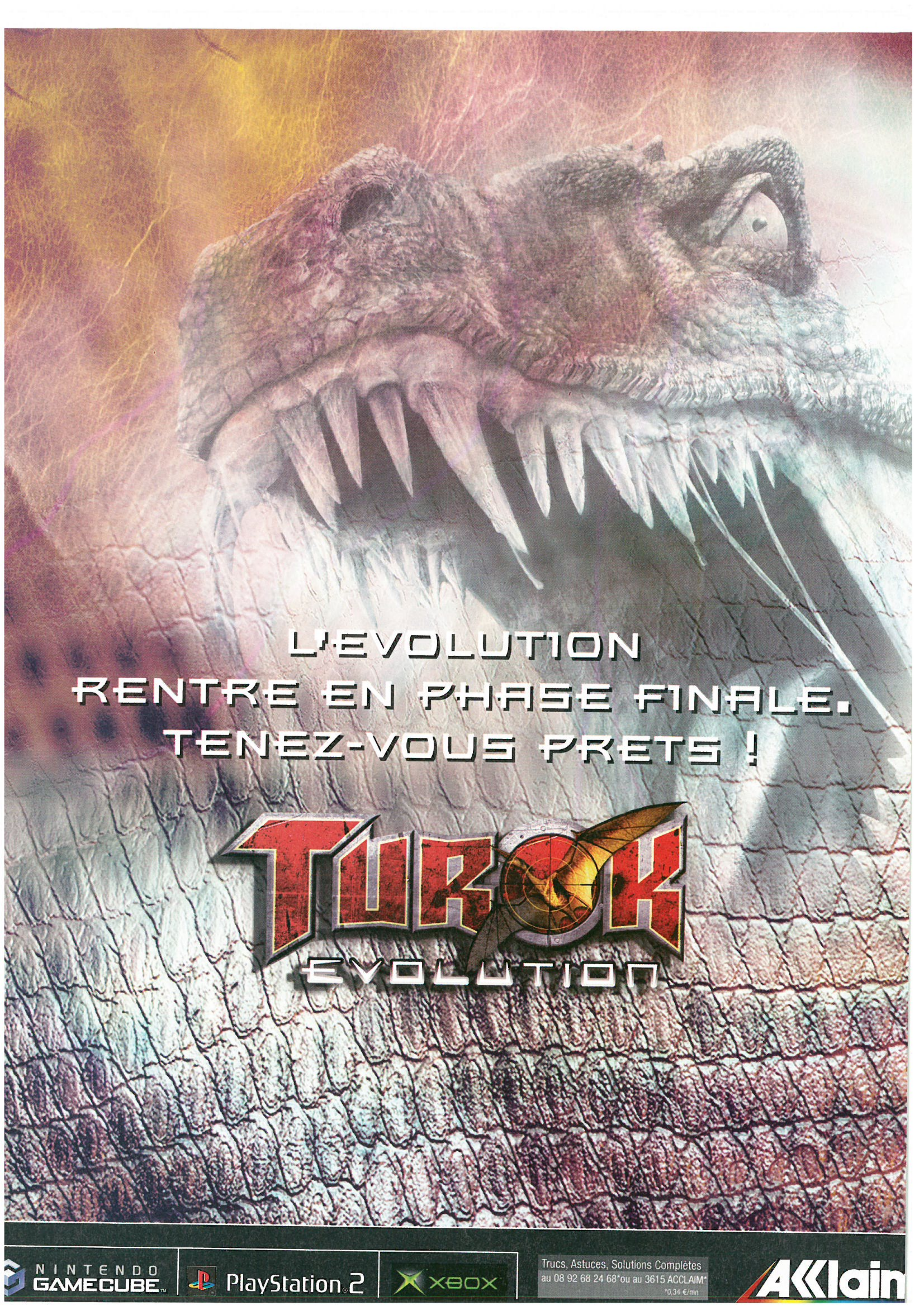
Télex

Finalement, NBA Inside Drive, la simulation de basket-ball de Microsoft sur Xbox, ne sortira pas en France ! Boarf, pas grave, ce jeu se situait de toute façon un bon cran en dessous du fabuleux NBA 2K2 de Sega.

EA BIG VS ACTIVISION



Le bras de fer entre EA Big et Activision continue ! Travis Pastrana, un champion de motocross, parrainera le prochain titre de la gamme O2 d'Activision. Mike Brown, Tommy Clowers, Ernesto Fonseca et Carey Hart seront également de la partie ! Décidément, on nage en pleine originalité !


L'EVOLUTION
RENTRE EN PHASE FINALE.
TENEZ-VOUS PRETS !
TUROK
EVOLUTION
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
XBOX
Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*
*0,34 €/mn
Acclaim

Race of Champions





Contrairement à la réalité, il sera possible d'emprunter la portion de route de son adversaire.





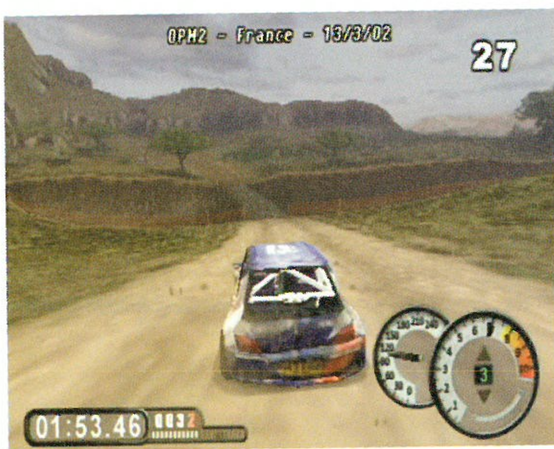
Alors que la plupart des éditeurs se cantonnent dans la production de jeux dédiés au championnat du monde des rallyes, il serait dommage de ne pas évoquer ce titre ambitieux d'Activision. Race of Champions, compétition qui rassemble chaque année sur les îles Canaries les meilleurs pilotes de rallye et des champions venus d'ailleurs (Valentino Rossi, Shaun Palmer...), est une course atypique. Au volant de voitures WRC, de buggys... deux pilotes prennent le départ côte à côte pour boucler le plus rapidement possible un parcours en forme de grand 8 composé de terre et d'asphalte. Parmi les différents modes proposés, on trouve Climb Hill, Challenge, Rallye Cross, Relay, Elimination... et on devrait avoir droit à un mode inédit permettant d'incarner le copilote ! Si l'ensemble des qualités (modèles physiques, conduite...) que ce genre de jeu requiert sont au rendez-vous, Race of Champions pourrait bien redonner un petit coup de jeune dans cette catégorie qui finit par tourner en rond. Un titre à fort penchant arcade également prévu sur Xbox et GameCube.

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2002

Rally Championship

Parfois, on se demande si Codemasters n'a pas commis une toute petite erreur d'appréciation en voulant distribuer les productions de SCI. Alors que tout le monde attend avec une impatience non dissimulée le prochain Colin McRae, l'éditeur britannique va prochainement balancer dans les bacs Rally Championship, une simulation développée justement par SCI. Hum, vous ne trouvez pas qu'il y a comme un pli dans la moquette ? Pas super logique tout ça. Bah, comme le dit si bien TSR, un deal c'est un deal, et puis, pour essayer de trouver une explication un peu plus rationnelle, n'oublions pas que Colin McRae Rally ne sort pas tout de suite. Donc, pour employer un terme marketing bien pompeux, le risque de cannibalisme commercial demeure assez mince. Toujours est-il que cet énième jeu de caisse ne s'annonce pas particulièrement révolutionnaire. Loin de là ! Pour l'instant, les voitures se comportent comme des savonnettes pivotant autour d'un axe, et globalement, la réalisation n'offre rien de bien palpitant. Cette remarque concerne aussi bien la modélisation des caisses, basique à souhait, que les décors, d'une consistance graphique des plus quelconques. Deux points positifs toutefois : l'impression de vitesse est vraiment convaincante et la vue tableau de bord s'avère extrêmement jouable. Un premier bilan bien mitigé donc, pour ce titre orienté arcade qui proposera 6 rallyes dans sa version définitive, soit 24 spéciales et une bonne vingtaine de bolides officiels. Mouais...





Une réalisation graphique quelconque.

Éditeur : SCI • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002

en bref



LA PAINSTATION !

Deux concepteurs allemands ont élaboré une console qui inflige des décharges électriques à ses joueurs en cas d'échec. La « PainStation » - un jeu de mots autour de la console de Sony qui signifie « station de douleur » - propose une partie de Pong assez douloureuse. Selon l'endroit où la balle atterrit, le perdant ressent une décharge électrique, une brûlure ou un coup. La partie se termine dès que l'on ne supporte plus la douleur, et que l'on retire sa main gauche de la plaque de la machine. Supeeer....



Télex

Le groupe Mindscape vient d'annoncer la reprise de Montparnasse Multimédia. Rappelons que cet éditeur français est à l'origine de Louvre, un titre qui s'est écoulé à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde.

DROOPY SUR GBA



Les studios LSP sont en train de peaufiner leur prochain jeu de tennis intitulé Droopy's Tennis Open. Il promet 6 personnages (dont le légendaire chien flegmatique), mais aussi 4 modes de jeu et 6 environnements. Le soft devrait aussi disposer d'attaques spéciales et d'une option multijoueur via le câble Link. Le jeu est prévu pour juin.

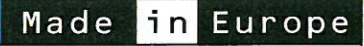
Télex

Eden Studios (la série V-Rally) fait maintenant partie du groupe Infogrames ! Rien d'autre à ajouter, si ce n'est que V-Rally 3 est toujours attendu pour le mois de juin sur PS2 et que des versions Xbox et GameCube sont en préparation !

LA CUVÉE MICROÏDS 2002



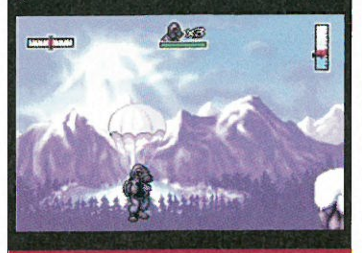
À partir du second semestre 2002, Microïds passe à la vitesse supérieure en produisant un total de 6 titres sur consoles. Ainsi, on devrait voir débarquer White Fear sur PS2, un jeu d'action/aventure, Ben Hur, une course de chars, Open Kart, Tennis Masters Series sur Xbox, GBA et PS2, et enfin Mandrake et Phantom, deux licences de super-héros sur la portable de Nintendo.



en bref

LES FORCES SPÉCIALES SUR GBA

CT Special Forces sera le prochain jeu d'action développé entièrement en interne par la firme LSP. Le titre mélange allégrement plate-forme et shoot dans l'esprit de Metal Slug sur Neo Geo. La particularité du soft sera d'offrir un mode multijoueur ainsi que des phases de snipe et de pilotage d'hélicoptère. Ce réjouissant programme devrait débouler au mois de juin.



Télex

Studio 33 est en train de préparer Destruction Derby 4 sur PS2. Ce n'est pas spécialement enthousiasmant pour nous, mais je suis sûr que des milliers d'Américains sauront apprécier le titre comme il se doit...

LA FORCE SUR XBOX

Les fans des productions Lucas seront heureux d'accueillir Star Wars Jedi Starfighter sur Xbox pour la fin du mois de mai. Le soft permettra aux joueurs de piloter les vaisseaux que l'on pourra voir dans le film *Star Wars Episode II : La Menace des Clones*. Sinon, c'est un éventail d'une vingtaine de missions et une quarantaine d'engins spatiaux que vous retrouverez dans le jeu. Force rulezzzzz !

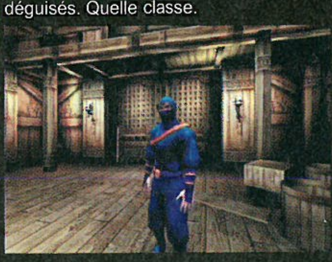


Télex

Ubi Soft et la 13th Century Fox ont signé un accord pour sortir un jeu sur GBA basé sur la licence d'Alien Vs Predator. Aucune date n'est annoncée pour l'instant par l'éditeur français.

LAST NINJA SUR GAMECUBE

Last Ninja The Return sera prévu sur GameCube après avoir contaminé la PS2 et la Xbox. C'est le Studio 3 qui s'occupera de convertir ce classique du Commodore pour le mois de septembre. Au menu, de l'action, des shurikens et des ennemis déguisés. Quelle classe.



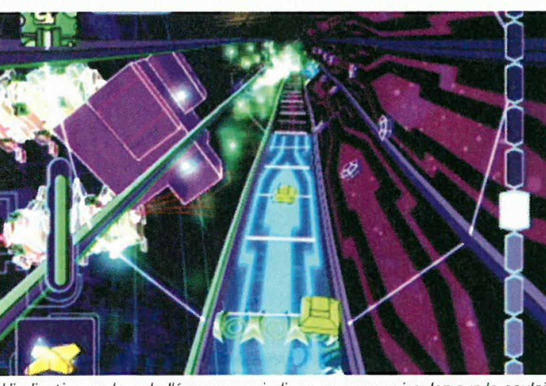
Frequency

Après Rez de Sega, c'est au tour de Frequency de s'insinuer dans les foyers des joueurs amateurs d'étrangetés vidéoludiques. Il s'agit d'un jeu musical à scrolling en profondeur. Vous maniez une sorte de vaisseau constitué de 3 voies de validation, qui correspondent aux 3 commandes ◎, ◬ et ◎ du paddle. Sur votre trajet, vous croiserez des pastilles qu'il faudra confirmer en rythme pour créer des mélodies sonores. Chaque embranchement représente un instrument différent (rythme, ligne de basses, synthétiseur, etc.) que votre navette devra emprunter pour faire évoluer votre morceau en temps réel et lui offrir une consistance plus complexe. Graphiquement, les développeurs du soft sont dans le même trip que ceux de Rez, avec des éléments esthétiques qui mélangent allégrement Cell Shading et 3D en fil de fer. Le style des musiques est résolument celui de la techno électro, qui colle d'ailleurs à merveille à l'univers « cyber-tiep » du titre. Là encore, les passionnés d'ambiance surréaliste devraient trouver bientôt chaussure à leur pied.

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002







L'indication au bas de l'écran vous indique que vous circulez sur le couloir des lignes de basses !

Chris Edwards Agressive Inline

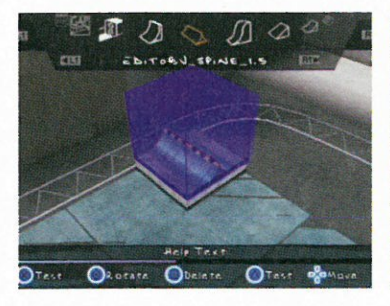
Autant dire qu'en matière de sport extrême, on a déjà à peu près tout vu : skate, snowboard, surf, ski « new-school », BMX... Finalement, il ne restait plus pour les développeurs désireux de profiter de l'engouement du public pour ce style de jeu qu'à explorer une discipline passée de mode aujourd'hui : le roller inline agressif. Globalement, pas de grosses surprises à signaler, ce titre développé par Z-axis (la série des Dave Mirra) reprend l'incontournable système de jeu initié par les créateurs de Tony Hawk. Bah, comme ça au moins, personne ne sera dépaysé. Roller oblige, le gameplay laisse la part belle aux grinds, les aerials étant visuellement beaucoup moins spectaculaires qu'en skate. Pour être franc, on éprouve en jouant comme une impression de déjà vu, d'autant que les challenges ne proposent rien de foncièrement original. Seul petit plus par rapport aux autres productions du genre, une jauge vous pousse constamment à la performance. Si elle se vide, c'est le Game Over. La recette commence malgré tout à s'épuiser sérieusement. Techniquement, rien de bien folichon

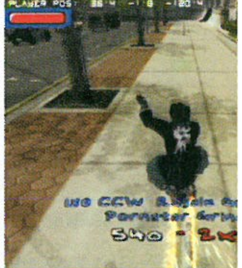




à signaler. Les animations ne sont pas aussi détaillées que celles d'un Tony Hawk et le tout manque de patate, un peu comme Dave Mirra 2 en fait. Le contenu s'annonce en revanche assez complet : un mode Carrière, 9 niveaux, une petite dizaine de pro riders, un mode Multijoueur et un éditeur de roller-parks... Mouais, on ride en terrain connu quoi.

Éditeur : Acclaim • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002





Made in Europe



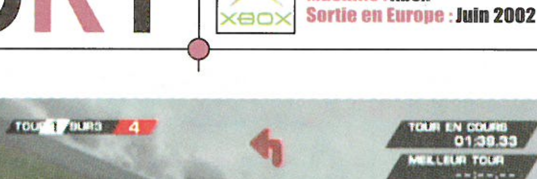


THQ, qui a récupéré la licence officielle de Moto GP pour l'ensemble des consoles, vient de confier le développement de Moto GP URT à Climax, auteur du très mauvais Superbike 2000 sur PSone. Je ne vous cacherai pas que nous sommes pour l'instant un petit peu sceptiques devant la réalisation de ce nouveau titre, avec cette première vraie prise en main.



Un petit « cramage » de gomme comme les pros !

Moto GP URT



Éditeur : THQ
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002

Malgré quelques améliorations comme la pluie et le nombre de circuits, le second volet de Moto GP sur PS2 (développé par Namco) n'a toujours pas réussi à nous convaincre. Après une avant-première que Diablo Troncho s'est fait une joie de découvrir dans la déprimante ville de Brighton, on attendait beaucoup de cette version Xbox. Mais ces premiers visuels, très prometteurs, ne suffisaient pas à se faire une idée précise sur la question. Du coup, et pas plus tard qu'hier, j'ai enfourné une version bêta dans les entrailles de la console. Willow intrigué, laissant son skate de côté et abandonnant l'idée de trouver la connerie la plus débile de la journée, s'approche de mon bureau. Je sens bien qu'il espère la même chose que moi : être bluffé. Mais après quelques tours de roues, nos espoirs sont redescendus d'un cran. Et voilà qu'il me lance avec une pointe de nostalgie : « Superbike 2000 (PC) était la meilleure simulation de bécane. » TSR, arrivant dans la salle, rétorque : « Ah oui, c'était injouable ! » Comme quoi, les avis sont partagés, mais en ce qui concerne ce Moto GP développé par Climax, nos impressions se sont recoupées.

Quelques plus pour beaucoup de moins

Dès les premières images du jeu, on se rend compte que c'est plus beau que sur PS2. Malgré quelques inégalités graphiques sur certains circuits, les environnements sont détaillés, le bump mapping retranscrit bien l'aspect granuleux du bitume, les bécanes sont bien modélisées et les pilotes correctement animés. Au niveau du gameplay, la prise en main est rapide et la gestion de l'analogique impeccable. Les motards passent les courbes progressivement et ne sont pas plantés sur un axe horizontal comme sur PS2. Mais techniquement, de nombreux points noirs sont à relever, à commencer par cette impression que les bécanes flottent sur la piste, surtout lorsqu'elles roulent dans les zones d'ombre. Côté conduite, là encore, on ne prend pas son pied. Toutes ces motos, qui ont une masse, sont poussives, la sensation de vitesse n'y est pas vraiment et ça saccade pas mal. Les développeurs ont toutefois eu la bonne idée de dissocier le frein avant du frein arrière, ce qui malheureusement, à l'heure actuelle, n'a aucune incidence sur le système de freinage. À plus de 200 km/h, un blocage de la roue avant ne vous fera pas partir à la faute ! Cette première approche de Moto GP ne nous a donc pas véritablement convaincus. La seule chose dont on soit sûr est que ce titre sera très arcade. De l'arcade « pointue » puisqu'on ne rattrape pas les autres concurrents facilement, mais de l'arcade tout de même. Il reste donc encore quelques semaines à Climax pour corriger tous ces défauts et surtout améliorer les bruitages moteur insupportables.



En forçant trop sur la poignée des gaz, ce wheeling pourra se terminer le cul par terre.



La vision sera grandement troublée pendant les courses sous averses.

en bref

LE NÉGOCIATEUR DU MOIS

À Londres, des piétons ont alerté les forces de l'ordre après avoir remarqué les agissements suspects d'un homme autour d'un véhicule contenant des centaines d'outils. Après avoir été contactés au commissariat d'Odham par téléphone, les officiers ont demandé aux interlocuteurs de passer le combiné au suspect pour qu'ils s'entretiennent avec lui. Ce dernier a affirmé avoir remarqué que la camionnette avait une vitre cassée, et que s'il en sortait les outils, c'était pour les « mettre en sûreté ». Évidemment, les poulets se sont fait plumer…



Télex

C'est le studio Miramax qui a réussi à obtenir les droits de distribution en Europe des deux prochains films basés sur les Pokémon, privant ainsi la Warner d'un marché juteux.

SPLASHDOWN SUR XBOX

Infogrames s'attaque cette fois-ci à la conversion de son fameux jeu de Sea-Doo des mers sur Xbox. Le jeu devrait proposer les mêmes options que sur PS2, à savoir une gestion volumétrique de l'eau et des tonnes de tricks à réaliser pour marquer des points. Espérons toutefois que le titre apportera des améliorations d'ordre graphique et de gameplay.



KINGDOM UNDERFIRE SUR XBOX

Kingdom Underfire : The Crusader sera un jeu de stratégie en temps réel avec des chevaliers gentils qui feront la guerre à des méchants pas beaux. Développé par Phantagram, le soft disposera de 200 personnages et proposera une gestion fort complexe du climat lors de vos différentes batailles. Malheureusement, le titre ne devrait faire irruption que dans le courant de l'année 2003.



SUPER TRUCKS

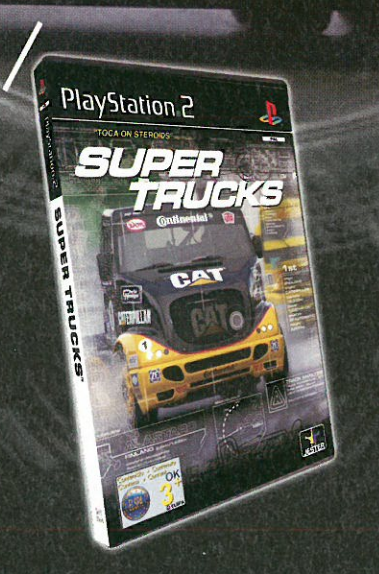
Sur PlayStation® 2

5 TONNES - 1500 CV...
...OSEREZ-VOUS ?

















POUR TOUS PUBLICS



David Beckham Soccer





Le mois dernier, on avait pu essayer une version jouable sur Xbox. Pour ce numéro, c'est carrément la combo Xbox-PS2 qui est arrivée. De nouvelles versions, donc. En ce qui concerne la mouture Xbox, c'est la même chose que le mois dernier. Pour la PS2, pas de différence, en tout cas en termes de gameplay. En revanche, graphiquement, on sent que la console est à la traîne. On remarque que les textures ont pour la plupart été simplifiées. Par exemple, la pelouse du terrain est uniforme et ressemble à du plastique. Et pourtant, même ainsi, les ralentissements sont assez violents et interviennent régulièrement. Le reste, vous le savez déjà : une circulation de la balle pénible, une I.A. assez médiocre et une modélisation minimaliste. Si on ajoute des compétitions peu alléchantes et un mode Entraînement soporifique, on peut se poser des questions quant à la qualité intrinsèque du titre.



Les replays ne sont pas spectaculaires.



Les corners paraissent compliqués, mais en fait, on marque presque à tous les coups.

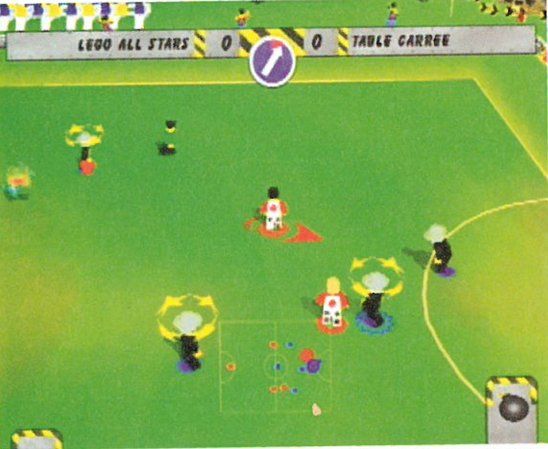
Éditeur : Rage • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002

Football Mania

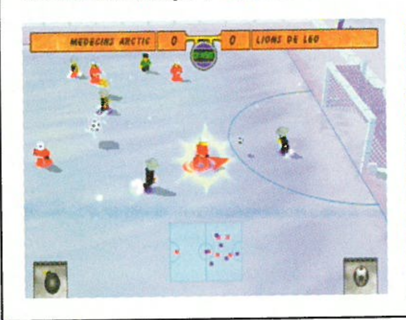


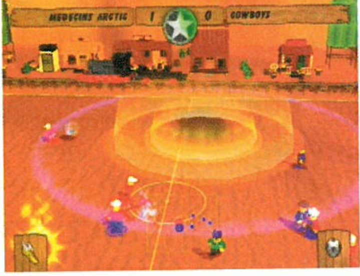
Un jeu de foot avec des Lego®, avouez que ça fait rêver. En fait, il s'agit de football en salle puisqu'il n'y a pas de touche et que la surface de réparation est circulaire. Les équipes sont composées des fameux petits bonshommes carrés qui, à quelques mois de la Coupe du Monde, se sont mis au foutcheball. Forcément, ça s'adresse exclusivement aux enfants. Du coup, c'est super simple à jouer et plutôt marrant (enfin, pour un enfant hein…). Des items sont placés sur le terrain, permettant d'exécuter des super shoots et d'autres fantaisies du même genre. Parmi les options de jeu, on retrouve tous les modes classiques d'un jeu de sport d'EA. Franchement, c'est vraiment pas mal fichu ; même la physique de la balle s'avère meilleure que celle de certains jeux « sérieux ». Perso, ça m'en bouche un coin ! Le tout est jouable à quatre simultanément et devrait permettre aux baby-sitters et aux parents fatigués d'avoir quelques heures de calme.

Éditeur : Electronic Arts • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : 6 juin 2002



Des items à récolter sur le terrain serviront à désorienter l'adversaire.







en bref



CROISADE CONTRE LE TABAGISME

À Washington, une mère de famille divorcée s'est vue privée par la justice américaine du droit de visite à son fils Nicholas, âgé de 13 ans, en raison de son tabagisme aigu. Johnita DeMatteo reconnaît fumer un paquet de cigarettes par jour, mais jamais en présence de son fils. Seulement, un juge de l'État de New York en a décidé autrement en ordonnant que cet enfant ne pourrait désormais plus voir sa mère dans quelque lieu que ce soit où elle aurait fumé. Il faut savoir que 3 000 cas de cancer sont dus chaque année au tabagisme passif, aux États-Unis.



Télex

Selon toute vraisemblance, la suite de Devil May Cry sera montrée au public lors de l'E3. Hélas, ce ne sera pas une version jouable mais une simple vidéo qui tournera sur un écran. C'est déjà ça de pris…

PAPIER PEINT CHINOIS…

Pour les fans d'esthétisme, Famitsû et Koei ont mis en place un système de téléchargement de wallpapers inédits. Si ça vous tente : www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/housin_n/housin_wall.htm.



Télex

Warthog a acheté la boîte suédoise 42 Bits AB pour 500 000 livres sterling (817 000 euros). La firme avait travaillé sur Rally Championship PS2 et Animaniacs sur GBA.

FOOTBALL SPECTACLE

À quelques jours de la Coupe du Monde, Midway joue les arrivistes et prépare Red Card Soccer, un titre qui se place dans la lignée des NBA Jam. Il n'y a qu'à voir la tronche de certains joueurs pour se rendre compte de la profonde finesse de jeu que va proposer le titre. On a hâte d'y jouer…



en bref

BERGERIE PORTABLE

Après la version PSone, Sheep débarque sur GBA. Le principe de ce casse-tête reste le même : il faut diriger un troupeau de moutons dans des prés avec un berger allemand. Malgré un aspect simpliste, ce titre était l'un des meilleurs jeux de réflexion de l'année dernière. Un soft idéal pour les trajets de métro des citadins en manque de verdure et de bêtes poilues.

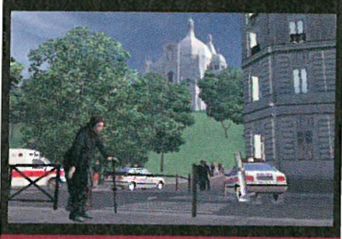


Télex

Alors qu'en France, le GameCube sera vendu à 249 euros, les magasins MediaMarkt hollandais la proposeront à 244 euros, soit 5 euros pile poil de moins. Si vous êtes dans le coin au moment du lancement, vous savez quoi faire, bande de rapiats...

PARIS MADNESS

Bien que l'on en parle déjà dans Netpad, il semble logique de montrer une des photos de Midtown Madness 3 qui sont tombées en dernière minute de bouclage. On peut voir un bout de Paris, ma foi assez bien modélisé, notamment ses voitures de police. Attendons de voir le reste, mais visiblement, cela semble bien parti ! Descendre les Champs-Élysées à fond les ballons dans une grosse bagnole a toujours été un fantasme, qui sera peut-être virtuellement réalisé.



Télex

Square va offrir un DVD bonus avec Final Fantasy X aux joueurs désirant se procurer le jeu. Ce n'est pas la première fois que cette initiative voit le jour, puisque Konami Europe avait déjà auparavant effectué une opération semblable avec MGS 2 et Silent Hill 2.

SWAT FOREVER

SWAT, le grand concurrent de Rainbow Six, débarque sur Xbox. Si les précédents volets étaient construits autour du clavier du PC, pour ce troisième épisode intitulé SWAT Urban Justice, les développeurs ont dû revoir le gameplay afin de l'adapter au paddle Xbox. Pour l'instant, nous ne savons pas quelle direction les développeurs ont choisi, mais il semble clair que cela sera plus arcade qu'un Rogue Spear.



Made in Europe

Éditeur : Virgin Interactive
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002



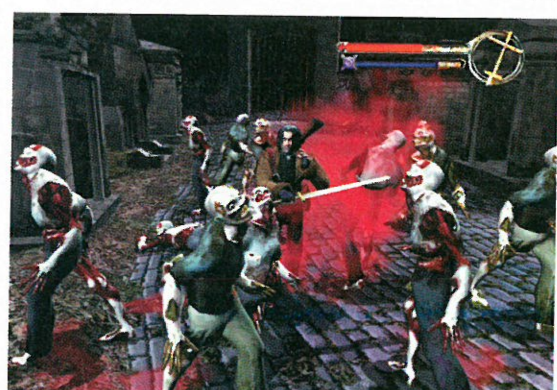
Hunter the Reckoning

Adapté d'un jeu de rôle traditionnel, Hunter the Reckoning est devenu sur Xbox un titre bien plus action que rôle... L'offre du riche univers imaginé par White Wolf à l'origine sera-t-elle suffisante pour le rendre intéressant ?

White Wolf est un éditeur très connu du milieu « rôliste », puisqu'on lui doit l'un des softs les plus joués : Vampire, La Mascarade. Seul à pouvoir prétendre au statut de star avec l'ancêtre AD&D, ce jeu de rôle dit d'« ambiance » a donné une suite d'autres jeux, couvrant des créatures autres que les vampires, situés dans le même univers : le Monde des Ténèbres. Hunter est l'un d'entre eux, et on y incarne des humains investis d'une mission sacrée : débarrasser le Monde des Ténèbres de toutes les créatures surnaturelles qui le hantent, vampires, loups-garous, démons et j'en passe. En développant l'adaptation sur Xbox, Interplay s'oriente vers un titre résolument action, même s'il semble, au vu de la première version que nous avons reçue, que la restitution de cette fameuse ambiance du Monde des Ténèbres soit aussi une priorité du titre.

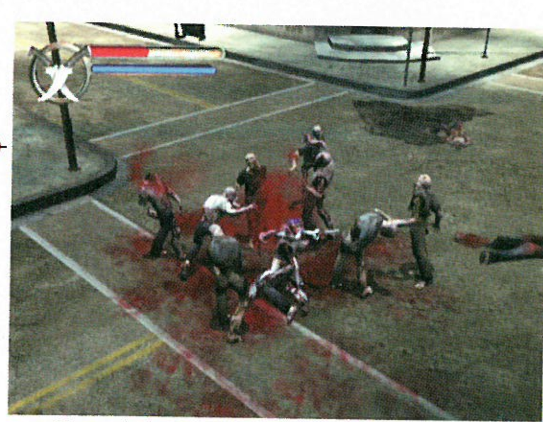
« GothicPunk »

C'est le terme officiel pour décrire le Monde des Ténèbres. Dans Hunter, le look et les manières des 4 personnages que vous pourrez incarner entrent tout à fait dans le moule, avec deux filles et deux types armés jusqu'aux dents. Évidemment différents les uns des autres, ils ont cependant un point commun : ils maîtrisent tous le combat au corps à corps, à distance, et possèdent des pouvoirs pour les aider dans leur croisade contre le surnaturel. Et ils en auront besoin, ces quatre hunters, de tout leur attirail, car le titre joue la carte de l'affichage de masse : des tonnes d'ennemis à l'écran, parfaitement modélisés, qui ne pensent qu'à vous gober tout cru. La plupart du temps, des morts-vivants sans l'ombre d'un point de Q.I. forment le gros du gameplay : c'est très clair, Hunter ne fait pas dans le subtil. Ça blaste sans arrêt, et même si les développeurs ont prévu un petit côté RPG avec des personnages dotés de caractéristiques distinctes progressant avec l'expérience, on sent qu'il s'agit là plutôt d'un défouloir (jouable à quatre) que d'une grande aventure... Doté pourtant d'arguments graphiques indéniables, Hunter the Reckoning est d'ores et déjà menacé par l'ombre du répétitif et des nombreux échecs de ses prédécesseurs en matière de beat 'em all 3D... Un bon scénario et une retranscription adéquate de l'univers du jeu de rôle original pourraient cependant dissiper cette ombre, et nous en jugerons très bientôt !



Très Romero-like, le début du jeu vous met aux prises principalement avec des zombies.



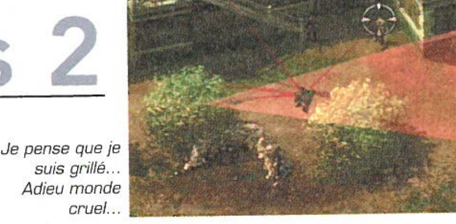


Une partie du challenge consiste à ne pas se laisser submerger.

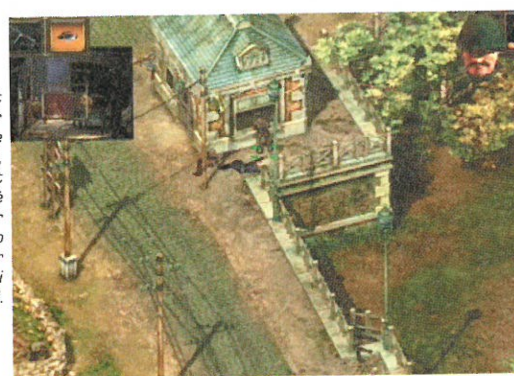


Kassandra Cheyung est une ambidextre agile qui se bat avec deux couteaux ou deux Desert Eagle...

Commandos 2


Je pense que je suis grillé… Adieu monde cruel…


Une embuscade tendue aux ennemis est un moyen efficace pour libérer une zone difficile.


Avant d'entrer dans une maison, il est conseillé de jeter un coup d'œil pour voir ce qui nous attend.

Ah, la voilà enfin cette fameuse version jouable de Commandos 2. Le premier contact sur PS2 est agréable, c'est effectivement très beau. Le moteur physique tient le coup et les accès disque (d'une seconde environ) ne surviennent que lors des changements d'angle de vue de 45°. Côté interface, lorsque l'on est seul, elle ne pose pas de gros problèmes ; en revanche, dès que l'on est sous pression, on commence à s'emmêler gravement les pinceaux, ce qui n'est pas pratique lorsque l'on sait à quel point il faut être précis dans ses actions. Vu que tous les boutons ont une ou plusieurs utilités, il faut une sacrée mémoire pour se souvenir de tout. Comme si ce n'était pas suffisant, le didacticiel disponible n'était pas du tout stable dans la version bêta que nous avons reçue. Et comme la difficulté extrême de la version PC n'a pas été revue à la baisse, il va falloir s'accrocher ferme et tâtonner longtemps, c'est moi qui vous le dis. De son côté, le gameplay est toujours aussi bon, mais franchement, cette histoire d'interface commence à me faire peur. J'espère que ce sera juste une fausse frayeur, ce serait vraiment trop c… ! Raah ! Et dire qu'il va falloir attendre le test du mois prochain pour en avoir le cœur net…

Éditeur : Eidos • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002

Roland Garros 2002

Dernier avant-goût du titre de Carapace - c'est le nom du développeur - qui nous propose ici une pré-version assez soignée. Rappelons rapidement les qualités théoriques de ce titre : une franchise solide (avec notamment Gustavo Kuerten et Sébastien Grosjean, mais aussi Tim Henman, Nicolas Kiefer ou Todd Martin), de nombreux modes de jeu complémentaires (dont le mode Carrière, qui vous permet de créer un personnage et de le faire évoluer) et des courts fidèlement reproduits et modélisés. Vous aurez même l'occasion de découvrir des personnages cachés délirants (un ours et une momie !). Question jouabilité, RG 2002 est revu et corrigé tous les jours. La coordination mouvements-frappe de la balle et les réactions de cette dernière (qui ne sont pas toujours très naturelles) réclament une attention de tous les instants. Difficile de savoir ce que ce jeu va valoir au final. On le sent soigné à bien des niveaux, mais en même temps, il paraît difficile de corriger les imperfections, nombreuses, qui gangrènent cette version preview censée être terminée à 80 %. Croisons les doigts pour être agréablement surpris lorsque l'heure du test viendra, bientôt…

Éditeur : Wanadoo Edition • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : 27 mai 2002

Effectuer les plus beaux coups nécessite un bon timing.

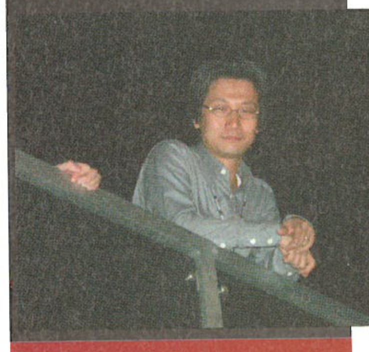



en bref



KOJIMA, PHILOSOPHE LUDIQUE ?

Kojima vient de révéler son nouveau projet. Répondant au nom d'Eclipse, ce nouveau titre abordera des sujets sérieux. Selon un représentant de Konami, « Eclipse traite des sujets comme la destinée, l'hérédité, et de la façon dont un homme doit surpasser son père ou rester pour toujours dans son ombre. Le jeu est largement inspiré par le propre fils de Kojima, mais aussi par la volonté de celui-ci de surpasser l'homme que l'on connaît, l'homme derrière Solid Snake et les Mechas géants. » Comme MGS 2, on aura encore droit au couplet métaphysique d'Hideo. Comme ce dernier l'avait déjà laissé sous-entendre dans certaines interviews, le titre sera développé sur GameCube et ne sortira pas avant 2004.

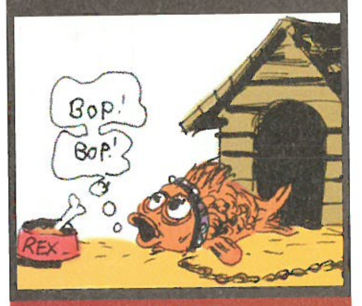


Télex

Malgré ce que déclarait Masumi Nagaya (Joypad n°116), une adaptation de Wreckless sur PS2 est en chantier dans les studios de Bunkasha. La sortie serait même prévue pour cet automne aux États-Unis. Ah, les adaptations ou l'art de rentabiliser un jeu…

DES ANIMAUX DE COMPAGNIE APHONES

À Pékin, des propriétaires de chiens de la ville chinoise de Guangzhou n'hésitent pas à faire couper les cordes vocales de leurs animaux ou à leur faire porter un collier électrique pour qu'ils restent tranquilles. En effet, la ville a imposé des limites strictes du nombre de chiens autorisés, avec des amendes en guise de représailles. Du coup, beaucoup de gens tentent de garder secrète l'existence de leurs fidèles compagnons…



Télex

Une fois de plus, les producteurs de cinéma s'intéressent aux jeux vidéo. Cette fois, c'est au tour de Silent Hill de passer au grand écran. En effet, il semblerait que New Line Cinema ait déjà commencé la pré-production. Un scénario serait donc en cours d'écriture. En revanche, impossible de savoir qui réalisera le film et quels seront les acteurs. Angel ?

THE GAME

ENTRAÎNE-TOI COMME / JOUE COMME LUI / SOIS LUI







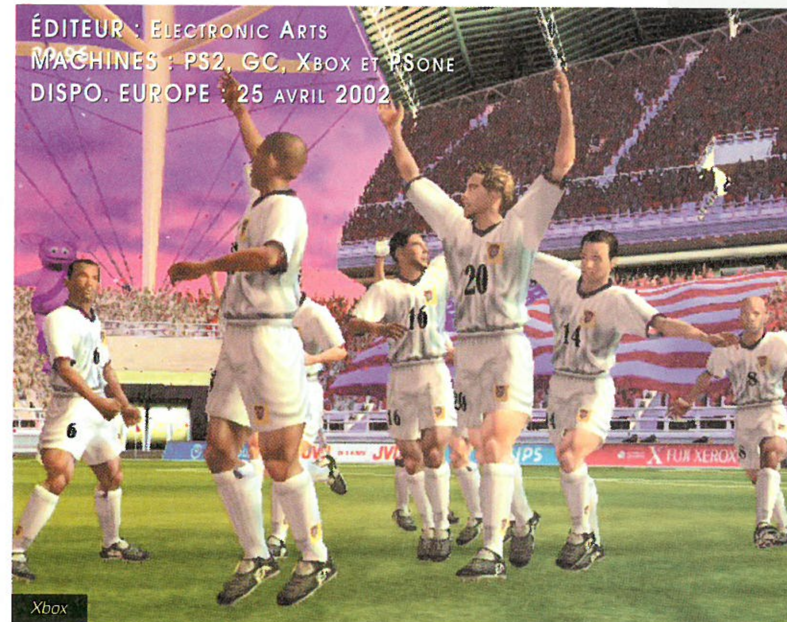


COUPE DU MONDE FIFA 2002

Les joies du soccer

Raah, je le savais, autant l'approche de la Coupe du Monde m'inspire la joie, autant la déferlante de jeux qui en découle me rend ouf malade. Voir tous ces opportunistes qui profitent de l'occasion pour fourguer du jeu de foot estampillé « 100 % Coupe du Monde », c'est pas très fair-play. Si tous les éditeurs suivent ce mouvement, EA est au-dessus de tout. À chaque fois c'est pareil, il y a un nouveau FIFA tous les ans qui, à défaut d'être foncièrement nouveau, ressemble plus à une réactualisation des stats qu'autre chose. Cette année, ils en remettent une couche avec la cuvée Coupe du Monde. Une petite preview nous a permis de nous faire un avis sur le titre qui, bizarrement, sera déjà en boutique à l'heure où vous lirez ces lignes...

par Angel

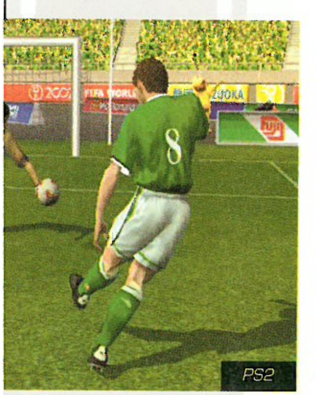


Grande scène d'auto-congratulation de nos millionnaires en short.

AVANT-PREMIÈRE



Seul face au gardien, on bourrine. Ouais, c'est du FIFA...

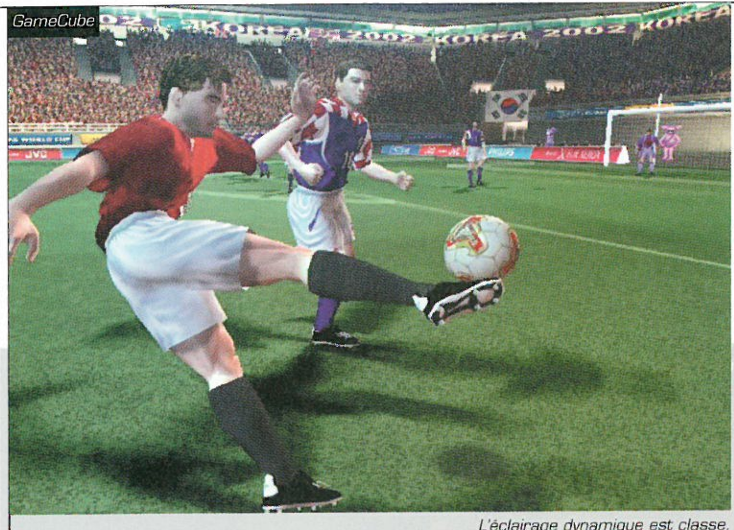


La modélisation des footeux est réussie.

Il faut reconnaître que pour le dernier opus, EA Sports avait fait de gros efforts. Pour la première fois depuis des années (98 si mes souvenirs sont bons), de nouveaux éléments de gameplay avaient fait leur apparition. On trouvait un système de passe assez au point qui permettait de tout exécuter manuellement, ainsi qu'une matérialisation des appels de balle vraiment bien pensée. Cependant, le reste ne suivait pas : l'I.A. était tellement médiocre que l'on pouvait parcourir la quasi-totalité du terrain avec le même keum sans s'essouffler. Du coup, les quelques touches de réalisme implémentées tombaient à plat. Finalement, le jeu restait bancal et retombait dans ses travers habituels. À côté de cela, ces vieux filous de KCET nous pondent des versions à chaque fois meilleures de PES. En termes de ventes, ça c'est d'ailleurs traduit par une migration des amateurs de foot, qui ont délaissé l'arcade répétitive de FIFA pour le réalisme de PES.

Tu flippes, hein ?!

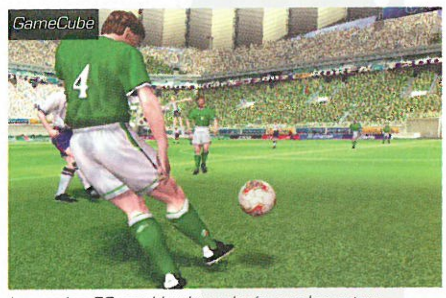
Ouaip, à mon avis chez EA, ils doivent avoir les genoux qui tremblent. Pour tenter de remettre les choses dans l'ordre, ils ont choisi un retour aux sources. Visiblement, il n'est plus question de concurrencer PES dans la simulation. FIFA restera définitivement arcade, ce qui ravira les footeux du dimanche désirant une prise en main immédiate et des retournés acrobatiques à la pelle. Pour ce nouvel opus, on peut participer à toutes les phases de la Coupe du Monde 2002, des poules de qualification à la finale avec n'importe quelle équipe participant à la compétition. Côté gameplay, on retrouve tous les éléments chers à FIFA. Ainsi, le parti pris de l'arcade est toujours aussi évident. Les tirs dépassent la vitesse du son (les plus puissants sont même accompagnés d'une sorte de traînée lumineuse). Les joueurs sprintent comme des malades et ne semblent jamais



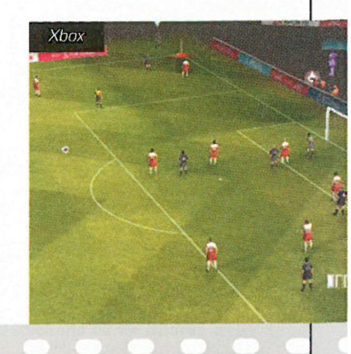
L'éclairage dynamique est classe.







La version GC semble plus colorée que les autres.

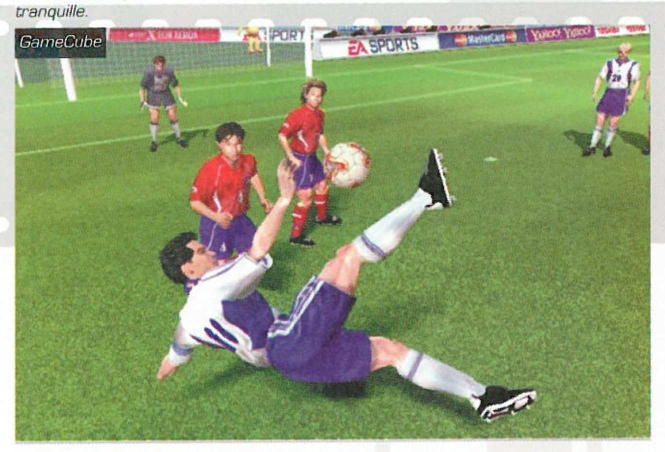




L'étoile au-dessus du joueur indique qu'il s'agit d'une star internationale.

fatigués. Les gestes techniques sont toujours réalisés avec une facilité déconcertante ; il suffit d'être sur la trajectoire du ballon et d'appuyer sur le bouton pour déclencher une frappe à faire rougir de honte Roberto Carlos. Seule véritable nouveauté, un système de réception de balle aérienne permettant de reprendre le ballon avec n'importe quelle partie du corps selon son positionnement, et qui est censé apporter plus de spectacle (comme s'il n'y en avait pas assez). D'un point de vue graphique, EA montre une fois de plus son savoir-faire. Graphiquement, la modélisation des joueurs-vedettes est impressionnante, sans conteste ce que l'on a vu de mieux dans le genre. Même constat pour les 20 stades officiels japonais et coréens, représentés de manière ultra-fidèle. Pour l'ambiance, EA Sports s'est lancé dans un délire assez difficile à saisir. Chaque début de match ou arrêt de jeu est accompagné d'une musique ultra-héroïque enregistrée par l'orchestre philharmonique de Vancouver. Ça fait un peu décalé pour du foot... De plus, les visages des joueurs sont d'une sévérité extrême, le genre de tronche que l'on n'aimerait pas croiser dans une ruelle sombre. Imaginez Kurt Russel dans *Gladiator*, en pleine arène romaine avec un ballon de foot entre les pieds. Willow qui passe derrière me

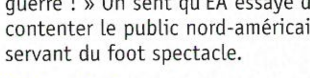
Une reprise de volée acrobatique, comme ça, hop, tranquille.





L'ambiance des stades est bien retranscrite.

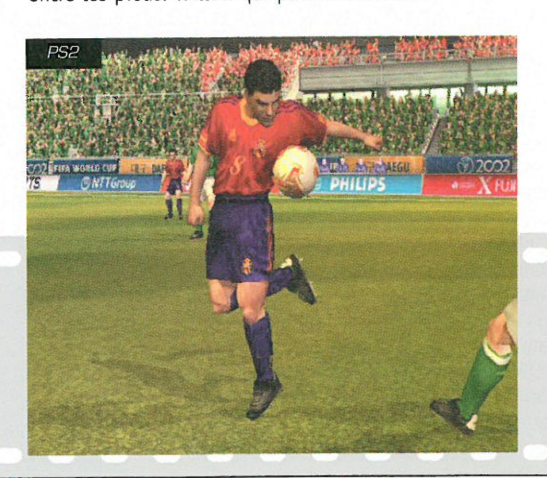
dit, mort de rire : « Ha ha, les tronches pas possibles, on dirait qu'ils partent à la guerre ! » On sent qu'EA essaye de contenter le public nord-américain en leur servant du foot spectacle.

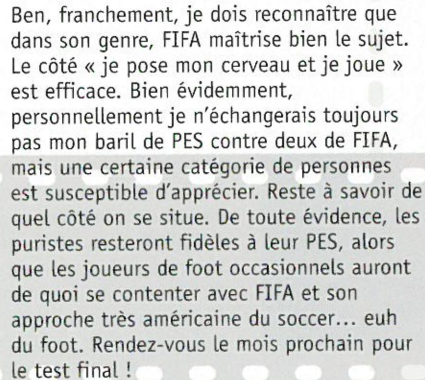


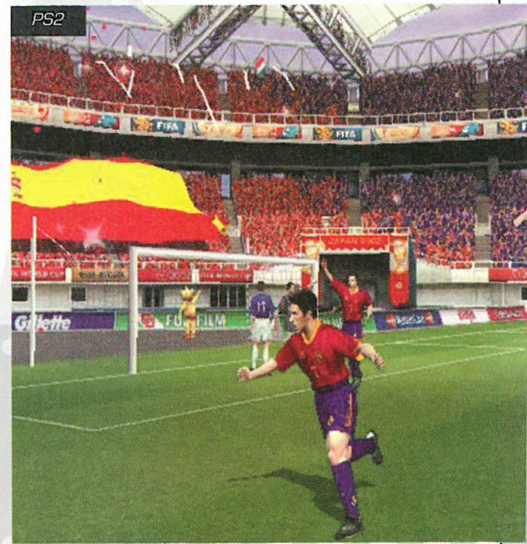


EA et le soccer

Ben, franchement, je dois reconnaître que dans son genre, FIFA maîtrise bien le sujet. Le côté « je pose mon cerveau et je joue » est efficace. Bien évidemment, personnellement je n'échangerais toujours pas mon baril de PES contre deux de FIFA, mais une certaine catégorie de personnes est susceptible d'apprécier. Reste à savoir de quel côté on se situe. De toute évidence, les puristes resteront fidèles à leur PES, alors que les joueurs de foot occasionnels auront de quoi se contenter avec FIFA et son approche très américaine du soccer... euh du foot. Rendez-vous le mois prochain pour le test final !

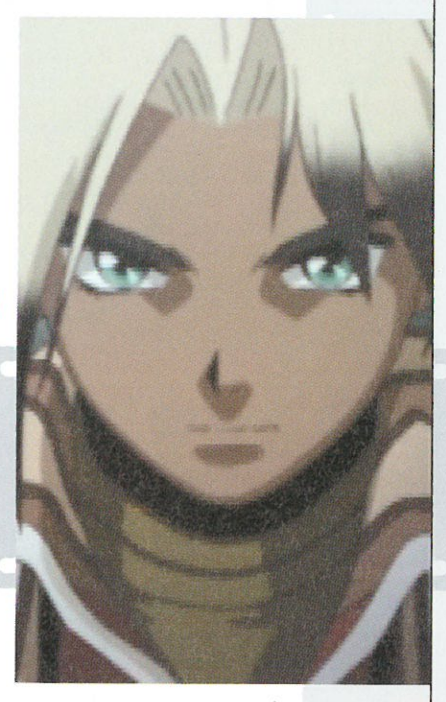






La plupart du temps, et ce n'est pas Aruno ou Kôji Aizawa qui me contrediront, il est plutôt difficile pour un magazine étranger d'obtenir des versions bêta, voire alpha de jeux japonais. Assez peu bégueules en ce qui concerne la divulgation d'infos hors de leur territoire, nos amis nippons de Konami ont pourtant décidé de changer tout cela, et nous ont fait parvenir via l'antenne française une version jouable de Suikoden III. Ça fait bizarre, on a l'habitude des jeux de voiture ou de ski avec des bugs et des problèmes de réglages. Mais des RPG pas finis, ça a presque quelque chose d'émouvant, peut-être parce que Suikoden est une saga que nous affectionnons particulièrement ici. En tout cas, c'est une surprise dont nous vous faisons profiter sans plus attendre !

par Greg



SUIKODEN III

Premières (bonnes) impressions

ÉDITEUR : KONAMI • **MACHINE** : PLAYSTATION 2

SORTIE AU JAPON : 11 JUILLET 2002 • SORTIE EN EUROPE : FIN 2002



La jeune Chris se déplace parfois à cheval.

Comme pour le précédent volet, l'introduction nous offre un superbe dessin animé accompagné d'une musique envoûtante.



Au commencement était Suikoden II. Après avoir vaincu l'armée du tyran, vous avez éteint votre console et rangé le jeu dans votre armoire. Les programmeurs de Suikoden III osent espérer cependant que vous conservâtes précieusement votre sauvegarde, car elle vous sera réclamée lors de la première partie, ceci afin de mieux vous connaître. Le jeu n'est pas encore lancé que l'on a déjà une bonne surprise ! Puis un choix s'offre à vous : celui du chapitre que l'on va jouer. Trois histoires, trois destinées. Quinze années après Suikoden II, trois personnages vont voir leur destin se croiser pour la plus magnifique (on l'espère) des histoires. Hugo, un jeune garçon, voyage aux abords de la ville de Bine Bel Zexse afin de remettre une importante missive, puisqu'il s'agit d'un traité entre Zexen et Grasslands. Pendant ce temps, la jeune Chris, capitaine des cavaliers de Zexen, est reçue en héroïne dans sa cité de Bine Bel Zexse. Toujours dans la même cité se trouve Ged, un lieutenant de l'unité de défense d'Harmonia. Sa mission de reconnaissance cacherait quelque chose de plus important, en rapport avec le héros du feu apparu il y a 50 ans. Tout irait pour le mieux dans ce monde qui connaît enfin la paix si seulement l'une des six races du continent de Grasslands, celle des hommes-lézards, n'avait pas attaqué le campement des forces alliées, déclenchant de terribles représailles de la part de Zexen. La guerre a donc recommencé, et avec elle son lot de victimes innocentes. Chris tue ainsi par mégarde Rulu, le jeune protégé d'Hugo, sous les yeux de ce dernier. Rongée de remords, elle va prendre une décision capitale pour la suite de l'histoire, tandis qu'Hugo entreprend une quête dont il ne connaît pas encore la finalité. Quant à Ged, la reprise des conflits va venir troubler sa mission secrète, et plus tôt qu'il ne le pense…

Une représentation originale

La particularité des deux premiers volets de la saga Suikoden, c'était de proposer un mode de représentation très old-school. Disponible aux premières heures de la PlayStation, Suikoden I ne choquait pas encore par sa 2D. Mais après l'avènement des Final Fantasy et autres Wild Arms, Suikoden II, clairement orienté core-gamers, était limite insolent. Une fois de plus, l'intérêt l'emportait à l'époque sur la technique, et si certains lui reprochaient d'être graphiquement très old school, nul ne sut en revanche trouver d'arguments assez forts pour reprocher quoi que ce soit au gameplay du jeu. Une belle leçon que bon nombre de créateurs de jeux devraient enregistrer. Mais en l'an 2002, impossible désormais de commercialiser un jeu en 2D si ce n'est sur Game Boy Advance, à moins d'avoir de l'audace. Et Konami, qui a compris le potentiel d'un Suikoden III sur PlayStation 2, n'a pas hésité à donner plus de temps et de moyens à son équipe. Originellement prévu pour une sortie en janvier dernier au Japon, le jeu a été retardé in extremis.



Les villes et villages sont vastes et possèdent de nombreux commerces.



Hugo et son ami Joe le lieutenant canard. Un duo atypique.

La capiteuse Lucia semble avoir un lien avec Hugo, mais on ne connaît pas encore le fin mot de l'histoire !

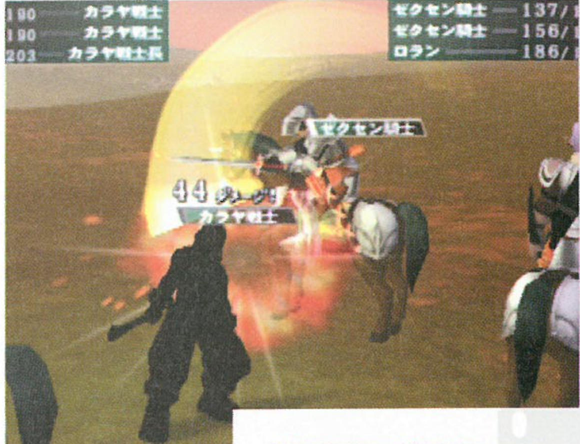




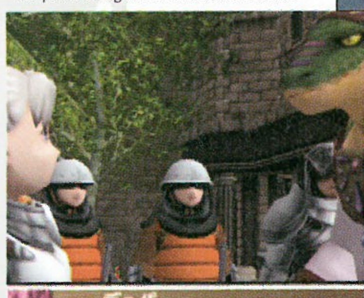
L'utilisation des couleurs pastel permet un rendu proche de la 2D qui ne dénature pas le style de la série.

Les derniers tests internes faisaient état d'une baisse de rythme dans la seconde partie du jeu. Konami n'hésite alors pas une seconde et repousse la sortie du jeu jusqu'à l'été prochain sur l'archipel. Lorsque l'on sait ce que cela coûte en termes d'investissements, on peut penser que l'éditeur croit vraiment en ce nouveau volet. Et il a bien raison. Même si la version que nous avons eu le privilège d'essayer comporte pas mal de problèmes, notamment au niveau du réglage de la difficulté (après avoir défait une armée, un petit sanglier immortel a eu raison de moi...), elle nous a permis d'avoir l'eau à la bouche. Les graphismes ne sont pas au top certes, mais le scénario, lui, s'annonce grandiose, avec son lot habituel de trahisons, d'émotions et d'intensité. Au niveau du déroulement du jeu, il est assez difficile de juger pour l'instant vu les problèmes techniques de cette version. Si les combats semblent intéressants, les bugs présents (sonores notamment) nous ont empêché de juger le tout à sa juste valeur. Beaucoup d'étapes d'animations manquaient, ce qui fait perdre pas mal de dynamique à la chose. On notera au niveau des changements intrinsèques du jeu que les déplacements à l'extérieur ne se font plus librement mais sur une simple carte à itinéraire imposé, à la manière de Final Fantasy X. Rassurez-vous cependant, le joueur n'est pas pour autant privé de liberté. Concernant les phases tactiques de grandes batailles, le nouveau système utilisé est assez rudimentaire, et fait penser à un retour en arrière. Les armées sont représentées par des jetons sur un tableau basique, et lorsqu'un jeton entre en contact avec un ennemi, un combat classique commence jusqu'à l'annihilation d'une des deux parties. Graphiquement simplette, cette phase ne manque cependant pas de piment, car bien intégrée au scénario. Loin d'être fini mais s'annonçant excellent, Suikoden III risque bien de nous réserver quelques belles surprises dans sa version finale...

Les combats sont pour l'instant un peu confus dans leur représentation, les caméras n'étant pas définitivement « fixées ».



Dupa l'homme lézard est un personnage d'une rare fourberie !



Les attaques spéciales donnent lieu à des effets de lumière et autres explosions.







Les phases de stratégie sont assez austères, avec un système de jetons et de parcours pointillés.

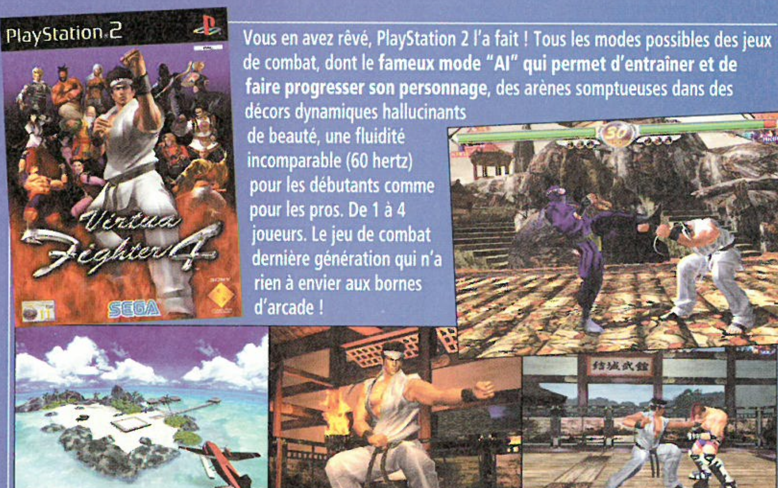


ccoutez **Groove Station** du lundi
u vendredi de 18 h 30 à 21 h et
GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

Les nouveautés PlayStation 2 sont chez Micromania !



FF X nous immerge dans le monde de Spira, un monde de haute technologie où les habitants ne vivent que pour le Blitzball, mélange d'arts martiaux et de water-polo. Une aventure incroyable ; un véritable film avec des cinématiques à couper le souffle et des musiques entraînantes. Un **système de combat amélioré** (possibilité de **changer de personnage** au cours de l'affrontement, batailles en 3D dans un même environnement, attaques surpuissantes grâce à l'Overdrive, invocations...). Un nouveau système d'apprentissage des compétences. Pour la première fois, des visages animés où apparaissent des émotions ainsi que des voix synchronisées. Chaque fin de combat apporte des points d'habileté et d'expérience.



Vous en avez rêvé, PlayStation 2 l'a fait ! Tous les modes possibles des jeux de combat, dont le **fameux mode "AI" qui permet d'entrainer et de faire progresser son personnage**, des arènes somptueuses dans des décors dynamiques hallucinants de beauté, une fluidité incomparable (60 hertz) pour les débutants comme pour les pros. De 1 à 4 joueurs. Le jeu de combat dernière génération qui n'a rien à envier aux bornes d'arcade !



Retrouvez les plus grands joueurs internationaux modélisés avec précision dans les plus grands tournois internationaux ! Les modes de jeu habituels (tournoi, exhibition) ainsi que de nombreux challenges pour débloquer bonus et autres joueurs cachés !



En l'an 2052, la Terre n'est que danger et chaos. Vous devrez donc parcourir la planète en quête d'informations, développer vos atouts, mettre en place un réseau d'alliés et décider dans quelles situations ruse et stratégie prévalent sur l'action.



Déjà plus de 2 millions de Micromanes !

La Mégacarte - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 200 € (1312 F) d'achats* de jeux ou d'accessoires, vous recevrez un bon de réduction de 10 € (65,60 F) valable sur tous les produits**, sans date limite de validité, soit toujours 5% de remise différée.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. **Remise non applicable sur les Consoles.

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41
MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81
95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : JUIN 2002

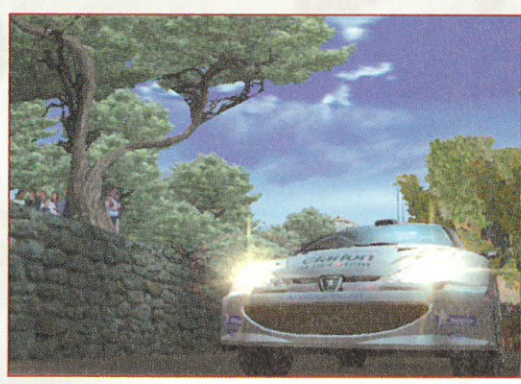
V-Rally 3

Derniers réglages moteur



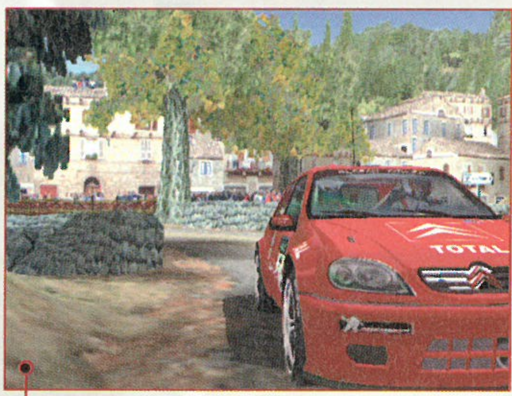
À la tombée de la nuit, le soleil se couchera totalement avant d'avoir franchi l'arrivée.





DE NOUVEAU SOUS LES FEUX DE LA RAMPE, V-RALLY 3 FAIT UNE DERNIÈRE INCURSION DANS LA RUBRIQUE ÉVÉNEMENT AVANT DE PASSER PAR LA CASE PREVIEW. EN MONTANT À LA CAPITALE, EDEN STUDIOS NOUS A PERMIS DE REPRENDRE LE VOLANT, DE DÉCOUVRIR ENFIN LE MODE RALLYE, MAIS AUSSI DE CONSTATER QU'IL RESTE DU BOULOT. L'AVENIR SE PRÉCISE.

Mois après mois, Infogrames nous envoie toujours plus d'éléments sur V-Rally 3, et Stéphane Baudet (P.D.G. d'Eden Studios) n'a pas hésité à se déplacer en personne pour nous présenter une fois de plus son futur bébé. Ce studio, qui compte une soixantaine de personnes dans ses rangs, travaille également sur un projet de jeu action/aventure à mi-chemin entre Jak and Daxter et Heart of Darkness, utilisant le même moteur que V-Rally 3 ! Depuis 24 mois, cette équipe travaille d'arrache-pied pour que cette nouvelle mouture soit à la hauteur de leur ambition et procure de nouvelles sensations de pilotage à tous les amateurs du genre. À l'heure où j'écris ces lignes, il leur reste 8 semaines pour peaufiner ce troisième volet qui tend vers de nouveaux objectifs par rapport aux deux opus précédents. Pourtant, l'idée de convertir V-Rally 2 sur PS2 leur a traversé l'esprit mais, réflexion faite, leur choix s'est porté sur un numéro 3. Grand bien leur a pris puisque V-Rally 3 s'annonce toujours aussi intéressant, même si un certain nombre d'éléments devront être corrigés d'ici le 21 juin, date de sortie du jeu et surtout premier jour de l'été.



Pendant les spéciales méditerranéennes, de nombreux villages devront être traversés.

DES KILOMÈTRES DE REVÊTEMENTS DIFFÉRENTS

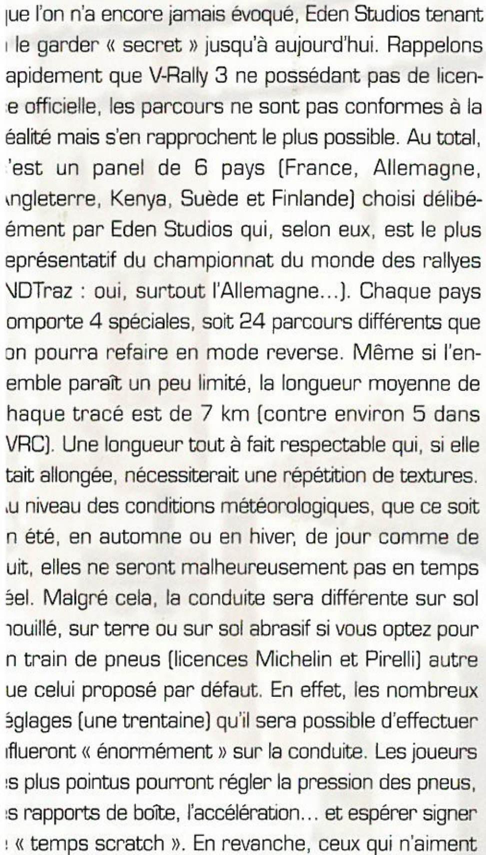
Au regard de la moyenne d'âge des joueurs sur PS2 (24 ans), V-Rally 3 prend le parti d'être plus sophistiqué, plus pointu et plus réaliste que ses grands frères. C'est ce que nous verrons par la suite avec le mode Rallye



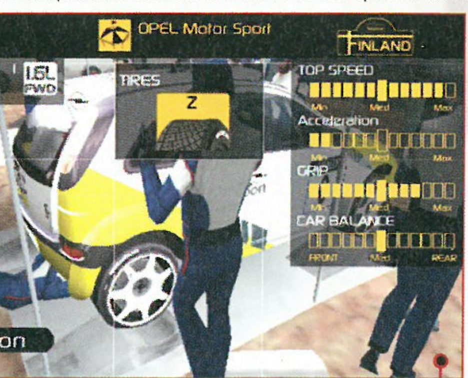
La maîtrise du frein à main permet de passer proprement les virages en épingles à cheveux.

En Suède et en Finlande, les routes sont limitées et ne permettent pas le « hors-piste ».

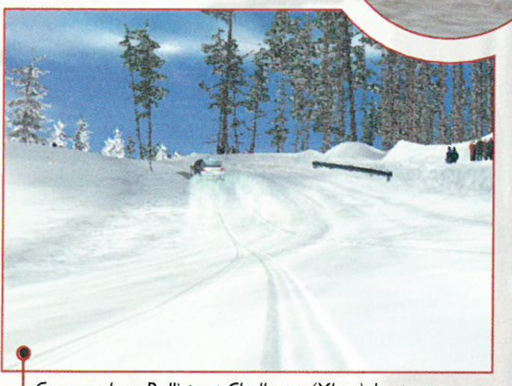
Les effets de lens flare sont encore plus impressionnants en vue cockpit.



ue l'on n'a encore jamais évoqué, Eden Studios tenant le garder « secret » jusqu'à aujourd'hui. Rappelons apidement que V-Rally 3 ne possédant pas de licen-e officielle, les parcours ne sont pas conformes à la éalité mais s'en rapprochent le plus possible. Au total, 'est un panel de 6 pays (France, Allemagne, ngleterre, Kenya, Suède et Finlande) choisi délibé-ément par Eden Studios qui, selon eux, est le plus eprésentatif du championnat du monde des rallyes NDTraz : oui, surtout l'Allemagne…). Chaque pays omporte 4 spéciales, soit 24 parcours différents que on pourra refaire en mode reverse. Même si l'en-emble paraît un peu limité, la longueur moyenne de haque tracé est de 7 km (contre environ 5 dans VRC). Une longueur tout à fait respectable qui, si elle tait allongée, nécessiterait une répétition de textures. u niveau des conditions météorologiques, que ce soit n été, en automne ou en hiver, de jour comme de uit, elles ne seront malheureusement pas en temps éel. Malgré cela, la conduite sera différente sur sol nouillé, sur terre ou sur sol abrasif si vous optez pour n train de pneus (licences Michelin et Pirelli) autre ue celui proposé par défaut. En effet, les nombreux églages (une trentaine) qu'il sera possible d'effectuer nflueront « énormément » sur la conduite. Les joueurs s plus pointus pourront régler la pression des pneus, s rapports de boîte, l'accélération… et espérer signer « temps scratch ». En revanche, ceux qui n'aiment



Chaque réparation enlèvera plus ou moins de minutes sur le temps imparti.



Comme dans Rallisport Challenge (Xbox), les traces de pneus sont visibles dans les tapis de neige épaisse.

pas mettre les mains dans le cambouis adopteront donc les réglages par défaut des 16 voitures en 1,6 et 2 litres (Saxo, Clio, Polo, Punto, 205 Peugeot, Ford Focus, Subaru Impreza, Citroën Xsara…).

ÉCART DE CONDUITE

En plus de tous les modes habituels (Time Attack, Challenge, Course Simple), V-Rally 3 contient un mode V-Rally qui a pour but de simuler la carrière d'un jeune pilote, vous en l'occurrence. Dans votre bureau interactif, vous recevrez, par le biais d'e-mails, des offres de différentes écuries vous proposant d'intégrer leur équipe composée de 2 pilotes. Mais ces propositions s'accompagnent de tests à réussir pour espérer se faire engager et sont plus ou moins nombreuses et difficiles selon l'écurie convoitée. Une fois engagé, les courses vont enfin pouvoir démarrer, mais un ou plusieurs objectifs, fixés en début de saison (terminer dans les 11 premiers, faire le moins de casse possible, remporter une course…), devront être atteints pour soit rester au sein de l'équipe (et ne pas se faire virer), soit obtenir de nouvelles propositions plus alléchantes. Mais en fonction de votre pilotage, différentes caractéristiques vous seront attribuées et auront une incidence sur la suite de la compétition. La vélocité, l'expérience, la régularité et les objectifs sont les principaux facteurs que vous devrez mettre en avant, d'autant que vos résultats joueront sur le moral de votre team. Cela pourra par exemple se répercuter sur les mécaniciens qui feront moins bien le travail et voir ainsi votre bagnole casser plus rapidement certaines pièces après une simple touchette. De plus, et suivant les courses, il ne sera possible de réparer (temps imparti pour la réparation en temps réel) qu'après une ou deux spéciales. Il faudra donc ménager sa monture tout en prenant un maximum de risques pour devenir le roi de l'asphalte et autres surfaces. V-Rally 3 possède donc ce petit quelque chose en plus qui devrait rallonger la durée de vie, généralement assez faible dans ce genre de jeu. Il ne reste plus qu'à espérer que le système de conduite (modèles physiques de qualité inégale selon les caisses) et surtout le système de freinage (qui réagit encore difficilement) soient corrigés avant le 21 juin. Auquel cas nous devrions avoir affaire à un excellent compromis arcade/simulation qui se rapproche davantage de la simu que ces deux frangins.

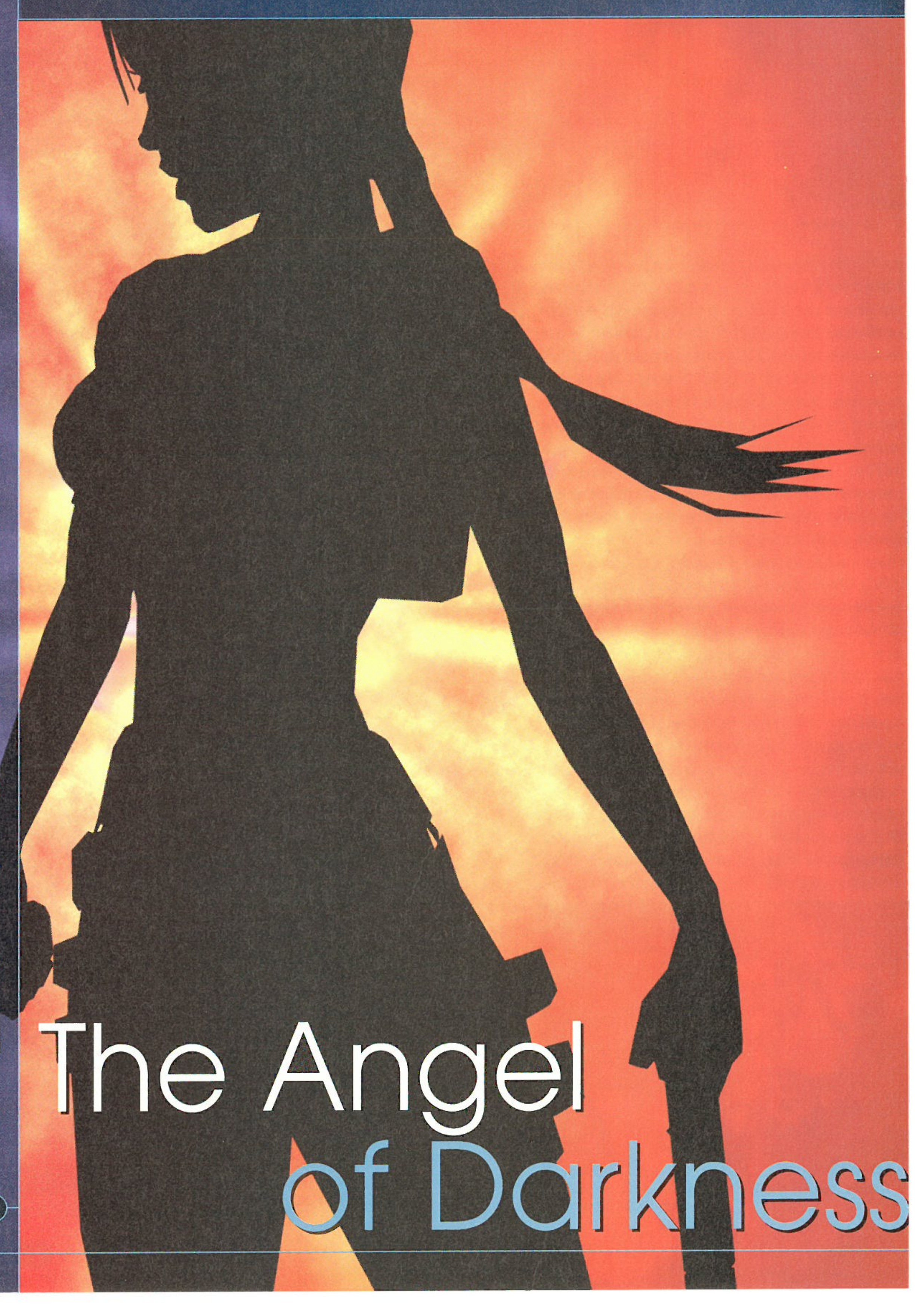


Quelques réglages s'imposent avant de prendre le départ.

PAR MISTER BROWN

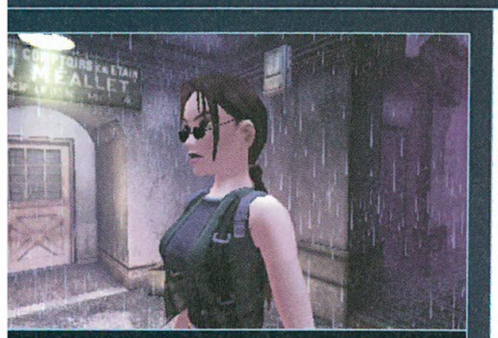
Lara Croft

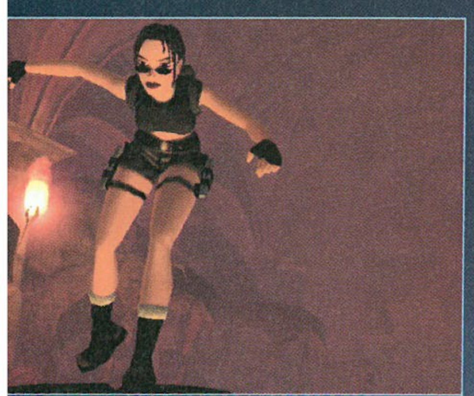
Après deux ans d'absence, l'incontournable Lara Croft nous revient plus en forme(s) que jamais. Son absence aura permis à ses créateurs de penser à un nouvel univers, afin de proposer une atmosphère différente et développer des aspects de jeu qui ne pouvaient voir le jour jusqu'à présent. Le pari est ambitieux, assurément. Reste à savoir s'il sera réussi…

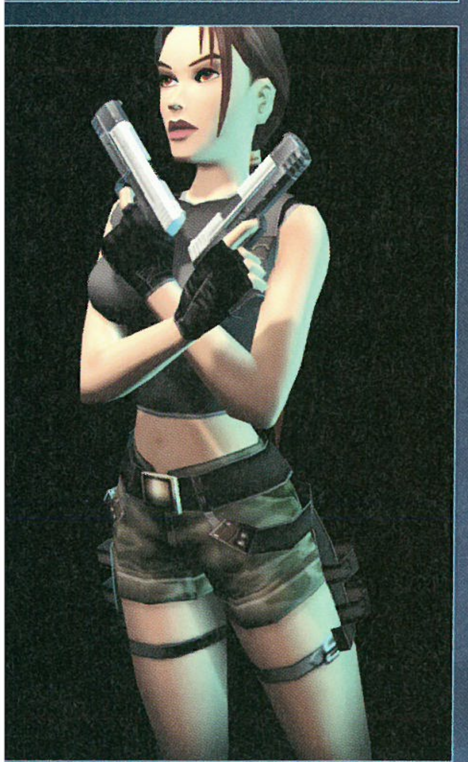


The Angel of Darkness

Tomb Raider


Tomb Raider PS2 est un jeu sombre, au sens propre comme au sens figuré.

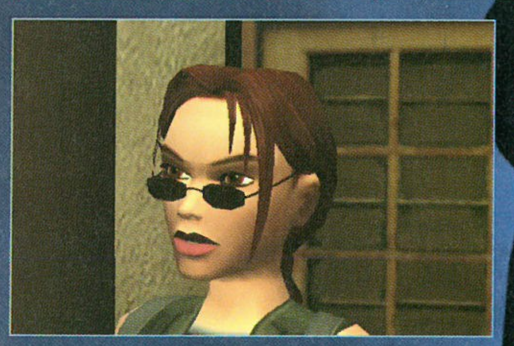

Lara en action, décidément inimitable...



Petit rappel des faits. Entre 1996 et 2000, un nouveau Tomb Raider est sorti sur PlayStation tous les ans. Au total, nous aurons eu droit à cinq épisodes qui, s'ils ont connu le succès en règle générale, n'ont pas toujours brillé par leur soif de renouveau. Ayant subi des critiques sévères, Core Design fait désormais à demi-mot son mea-culpa. Oui, TR3 était trop difficile. Oui, il y a eu des épisodes de trop (en particulier TR5, souvent à peine évoqué). Remarquez, il est toujours facile de faire profil bas lorsqu'il n'y a plus aucune pression financière, plus de chiffre de ventes à atteindre... Mais la franchise affichée se révèle néanmoins appréciable. En ce qui concerne The Angel of Darkness, sous-titre officiel du nouvel épisode à venir sur PC et PS2 (sur consoles, c'est une exclusivité pour la machine de Sony, et cela pour quelques années encore), Core Design a résolument décidé de réviser sa copie. C'est en tout cas ce qu'Adrian Smith, directeur du projet chez Core Design (c'est également un des fondateurs de la boîte), nous a affirmé. Reste à voir de quelle manière ces belles paroles seront respectées.

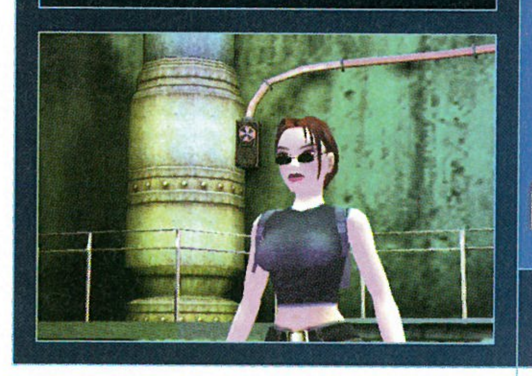
Sombre par bien des aspects

The Angel of Darkness met en scène une Lara plus ténébreuse, qui se pose des questions sur le sens de son existence depuis qu'elle a réussi à échapper, de justesse, à la mort. À la fin de TR4, en effet, le temple d'Horus s'abattait sur elle et l'ensevelissait vivante. On se demandait alors ce qu'il était advenu d'elle, même si, avouons-le, peu de joueurs ont dû être persuadés de sa réelle disparition... À la fin de TR5, Werner Von Croy, oubliant son côté « evil », est pris de remords et décide de la retrouver. Il ne tombera au final que sur son sac à dos... Lara s'en est en fait sortie toute seule, comme souvent, et elle revient à Londres pour remettre de l'ordre dans ses idées. Le début du scénario de The Angel of Darkness met en scène notre belle aventurière alors qu'elle est en pleine période d'introspection. Elle reçoit soudain un coup de fil de Von Croy, affolé, qui lui demande de venir à Paris le plus rapidement possible. Lara n'a jamais pardonné à Von Croy ses exactions qui ont mis sa vie en danger (voir TR4), mais elle décide tout de même d'aller retrouver son ancien mentor. Ce qu'elle découvrira, néanmoins, ne sera que son cadavre, et c'est à cet instant que tout bascule. Lara est accusée de meurtre (le jeu fait en sorte de ne pas vous dévoiler si elle en est effectivement coupable) et recherchée par la police. Le joueur est donc immédiatement plongé dans une intrigue dont il ne maîtrise ni les tenants, ni les aboutissants, et la première question qu'il se pose est tout simplement : « Mais que s'est-il passé ? » Le scénario prend place dans une atmosphère sombre, presque lugubre. Les rues de Paris sont plongées dans le noir, la pluie tombe, et tout cela reflète en partie la propre humeur de Lara. Vous découvrirez, au fur et à mesure de votre avancée, que Von Croy travaillait pour une organisation secrète : la Cabale. Sa mission consistait à récupérer une peinture du XIVe siècle, appelée peinture « Obscure ». Il existerait cinq tableaux de ce genre se complétant, et Eckhardt, maître de la Cabale, les recherche à n'importe quel prix. Mais dans quel but ?



Éditeur : Eidos
Développeur : Core Design
Machine : PlayStation 2
Disponibilité Europe : Fin novembre 2002


La furtivité est devenue un élément important dans ce nouvel épisode.

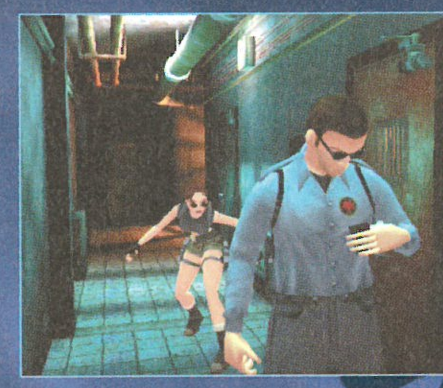


PAR CHRIS

Non, ce n'est pas le dernier Tomb Raider !

Les cinq peintures obscures recherchées par Eckhardt contiendraient des indices qui permettraient à ce dernier de faire revivre les Nephilims, les descendants des humains et des anges, censés lui accorder des pouvoirs immenses, parmi lesquels la vie éternelle. Mais pour cela, il lui faut réunir les peintures qui contiennent des indices, ainsi que différents artefacts. Et quel personnage, dans le monde, est plus doué que Lara lorsqu'il s'agit de rechercher des objets rares ? Eckhardt est décrit comme étant un personnage mystique et tortueux, dont l'existence remonte peut-être à plusieurs siècles, et qui n'est sans doute pas étranger à certaines catastrophes qui ont marqué l'histoire. Il dispose de pouvoirs particuliers conférés par son gant, qu'il ne quitte jamais, et qui lui permettent de maîtriser certains éléments (transformer l'eau en glace par exemple). On devine d'ores et déjà l'affrontement grandiose auquel Lara sera fatalement confrontée à un moment ou à un autre dans le jeu.

The Angel of Darkness sera riche en rebondissements, manipulations, retournements de situations... Le but ici est de « balader » le joueur et de lui faire prendre peu à peu conscience d'un scénario global aux multiples implications. « Un peu comme dans *X-Files* » précise Adrian Smith, producteur du jeu, pour tout le côté surnaturel et mystique (vous affronterez effectivement de nombreux monstres durant votre périple). Vous n'obtiendrez pas de réponses à toutes vos questions à la fin de The Angel of Darkness, qui sera en fait le premier épisode d'une longue série de jeux à venir. Core Design a bien insisté là-dessus. Nous allons donc avoir régulièrement droit à des suites, et ce peut-être plus d'une fois par an (!). Les Tomb Raider à venir seront néanmoins moins longs que ceux auxquels nous avons eu l'habitude de nous essayer jusqu'à présent. Cette façon de faire soulève forcément des questions. À quel prix seront proposés les jeux ? À quelle fréquence sortiront-ils ? Le scénario sera-t-il suffisamment riche pour capter l'attention d'un maximum de joueurs sur plusieurs épisodes ? Ces épisodes seront-ils intimement liés ou plus ou moins indépendants ? Honnêtement, ce concept de jeux « épisodiques » laisse perplexe, et on espère pour Core Design que leur premier titre sera effectivement d'une qualité bluffante car ils prennent, à mon humble avis, de gros risques en essayant d'« innover » de cette façon.

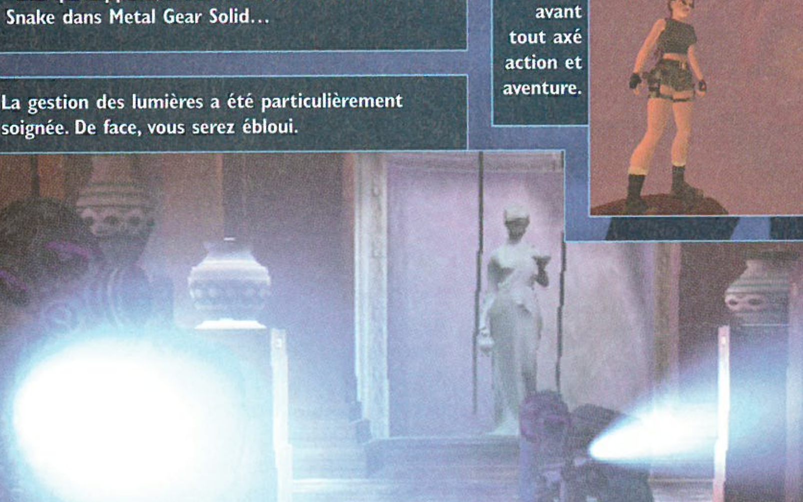




Désormais, vous pourrez mettre hors d'état de nuire un garde sans faire de bruit. Attendez le bon moment et assommez-le ou brisez-lui la nuque. Voilà qui rappelle, évidemment, les méthodes de Snake dans Metal Gear Solid...

Ce Tomb Raider reste avant tout axé action et aventure.

La gestion des lumières a été particulièrement soignée. De face, vous serez ébloui.

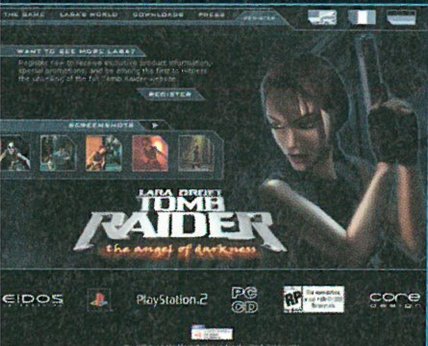


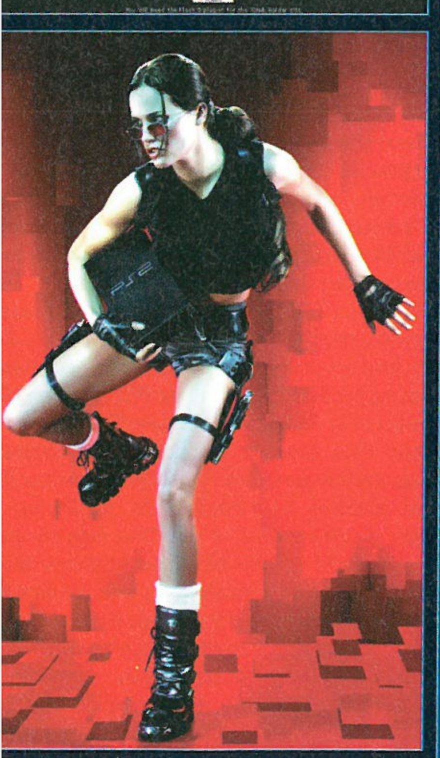
Une réalisation impressionnante

On peut le dire sans trop craindre de se tromper. Question réalisation, The Angel of Darkness semble être un jeu de qualité. Les décors sont vastes, détaillés, et la gestion des ombres et des lumières a été particulièrement soignée. Il y a une bonne raison à cela, car Lara, désormais, devra savoir se faire discrète et se cacher dans l'obscurité. Certains affrontements pourront être évités de cette façon. La palette de mouvements de notre belle aventurière a été revue à la hausse également. Ainsi, d'une quinzaine de mouvements dans les précédents Tomb Raider, on passe ici à 68 actions possibles ! Certaines d'entre elles ne sont clairement là que pour la frime (exemple : Lara qui se retrouve la tête en bas, sur une échelle, tandis qu'elle shoote ses ennemis), mais on appréciera l'effort manifeste réalisé par les concepteurs. Remarquez, il a tout de même fallu sept animateurs différents pour s'occuper de l'ensemble des mouvements possibles de la belle... Évidemment, Lara est également beaucoup plus « jolie » et elle affiche avec une certaine classe les 5 000 polygones qui

Lara Online

Le 21 mars dernier, Core Design a mis à jour son site tombraider.com, auparavant vierge de toute info concernant ce nouvel épisode PS2. Assez complet, le site parle de diverses choses : la trame de l'histoire (décrite tout de même plus en détail dans ce reportage), la bio de Lara, du film... Il propose même de découvrir des images inédites ou de télécharger des fonds d'écran. Classique mais toujours plaisant. Notons enfin la présentation d'un nouveau mannequin (Eidos met en place un casting à chaque nouvel épisode), véritable Lara grandeur nature à laquelle on ne demande qu'une chose : avoir l'air juste ce qu'il faut de ténébreux et sexy lorsqu'elle tient ses faux pistolets. La nouvelle venue se nomme Jill De Jong, elle nous vient des Pays-Bas et elle a 20 ans. La belle avoue : « J'ai à peine dormi la nuit précédent le résultat, car je savais que la compétition était rude. Devenir Lara Croft était quelque chose qui me tenait vraiment à cœur. » On ne nous précise néanmoins pas le montant de son contrat, cet aspect des choses ayant sûrement compté pour que tout cela lui tienne tellement « à cœur ». Oui, je sais, je suis mauvaise langue, mais je côtoie beaucoup Kendy, alors forcément...

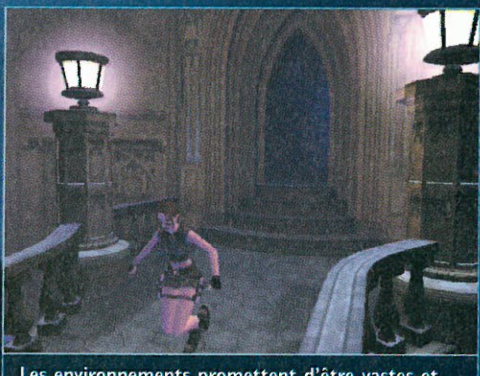




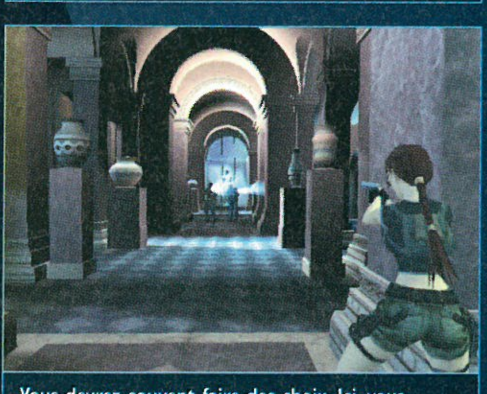
la constituent désormais. Nous aurons donc droit à dix fois plus de détails que lorsque Lara évoluait sur PSone. Un des éléments de jeu les plus novateurs concerne les caractéristiques de notre héroïne, qui peuvent s'améliorer au cours du jeu, un peu comme dans un RPG. Mais ici, point de jauge vous indiquant que vous êtes prêt à devenir meilleur dans tel ou tel domaine, l'amélioration globale de votre personnage se fait tout naturellement. Si vous passez votre temps à vous agripper un peu partout pour tenter de fouiller chaque recoin, par exemple, votre résistance augmentera sensiblement, et vous pourrez rester accroché plus longtemps. Adrian Smith insiste d'ailleurs bien là-dessus : si vous prenez votre temps, si vous tentez d'explorer chaque décor au maximum, vous trouverez beaucoup d'objets ou de lieux inédits. Et si vous ne pouvez pas vous rendre à tel ou tel endroit à un moment du jeu, c'est peut-être parce que l'une de vos caractéristiques (endurance, vitesse... on compte cinq critères physiques susceptibles d'être améliorés) n'est pas encore assez élevée. Les plus patients prendront leur temps et seront récompensés. Les autres, évidemment, pourront terminer le jeu plus rapidement, mais ils laisseront de côté bon nombre de choses. En allant au plus rapide, précise Adrian Smith, un joueur appréciera environ 60 % du jeu. Une aberration lorsqu'on est un tant soit peu perfectionniste et curieux...



Des SWAT sont présents dans le jeu ! Voilà qui fera le bonheur de Willow et Kendy...



Les environnements promettent d'être vastes et riches de détails.



Vous devrez souvent faire des choix. Ici, vous pouvez tenter de tirer sur vos adversaires de loin ou chercher un coin où vous cacher.

Un nouveau venu

Autre grande nouveauté de The Angel of Darkness : la présence d'un nouveau personnage... jouable ! Kurtis Trent - c'est son nom - est un ex-mercenaire que Lara rencontre assez tôt dans l'aventure. Il recherche apparemment la même chose que Lara (comprendre : il s'intéresse à la Cabale et à tout ce qu'elle représente), mais il n'a peut-être pas les mêmes motivations. Kurtis promet d'être un personnage d'envergure, possédant des caractéristiques propres et qui ne se jouera pas de la même façon que Lara. Plus porté sur l'action, on imagine qu'il aura à sa disposition des armes bien puissantes, qui serviront lors d'affrontements grandioses... C'est l'impression que donne la description globale du personnage en tout cas. On imagine également qu'il sera nécessaire de résoudre certains problèmes en manipulant tour à tour Lara puis Kurtis. The Angel of Darkness reste avant tout un jeu d'aventure, mais beaucoup plus riche en dialogues et en rencontres. Vous pourrez en effet discuter avec des personnages et ces derniers vous répondront de vive voix. Certains sentiments pourront se lire sur leur visage et les échanges verbaux que vous mènerez se révéleront parfois lourds d'implications. La trame de The Angel of Darkness se veut tout sauf manichéenne. Ici, tout ne sera pas tout blanc ou tout noir, complètement bon ou totalement mauvais ; on nous promet des choix moraux essentiels à effectuer, qui poseront parfois de véritables cas de conscience. On attend de voir comment toutes ces subtilités vont être mises en scène car c'est certainement ce qui fera, en grande partie, l'intérêt du jeu... La question principale que tout le monde se pose concerne évidemment le gameplay ou la jouabilité, que l'on espère assez différentsO de ce que l'on a connu jusqu'à présent. « Il est difficile d'innover à tous les niveaux » précise Adrian Smith, « les gens savent ce que fait habituellement Lara Croft , ils doivent la reconnaître ». Évidemment, satisfaire le plus grand nombre tout en évitant la pluie de critiques qui ne manquera pas de tomber si le jeu n'est pas assez innovant représente un équilibre difficile à atteindre. Nous saurons à la fin de l'année si ce pari audacieux a été relevé avec brio...





Tom Clancy

Dans la ligne de mire d'Ubi Soft

Après un assaut discret sur PSone et DC, le monde merveilleux imaginé par Tom Clancy, peuplé de gentils SWAT pacifistes, se voit maintenant adapté sur toutes les consoles du moment. Au programme, deux jeux pour un total de six versions… ou comment Ubi Soft compte exploiter pleinement les talents du studio Red Storm !

« All teams move out », « Fire in the hole », « Go go go !!!! », « Target acquired »… Ah la la, comment vous narrer avec les mots justes ces instants magiques, emplis d'une touchante ferveur enfantine, où Willow et Kendy rampent dans les couloirs de la rédac en psalmodiant les phrases-cultes de la saga Rainbow Six sur PC. Épisodes poignants de la vie à Joypad, où nos tourtereaux du snipe libèrent des otages factices retenus par une cohorte de terroristes ultra-dangereux… Ah ça, Il faut les voir nos deux petits SWAT suréquipés (goggles de snowboard pour le masque, bouteille d'Evian pour le MP5, canette de Coca pour les flash-bang…) louvoyant en territoire hostile du côté de la maquette. Pour eux, la fontaine à eau devient un silo renfermant des ogives nucléaires, l'armoire à jeux un coffre-fort contenant les plans d'une terrifiante invention soviétique, les toilettes une usine d'armes biochimiques (ce qui, il faut bien le leur rendre, est parfois un peu vrai)… Non, sérieusement, à observer attentivement les attitudes de poseurs de nos Chavez & Santiago en herbe, on prend réellement toute la mesure de l'incroyable impact d'une saga comme Rainbow Six. D'ailleurs, le succès commercial de la série sur PC reflète parfaitement cette cote de popularité acquise auprès des joueurs… À tel point que le studio américain Red Storm n'a eu de cesse de multiplier les suites et autres add-on sur PC : Rogue Spear, Ghost Recon, Covert Operations, Urban Operations, Black Thorn… Autant de productions parfaitement calibrées pour répondre aux exigences des fans. En clair, à part quelques menus ravalements de façade, chaque épisode proposait un gameplay quasiment identique : un background géopolitique crédible imaginé par l'intarissable Tom Clancy, des commandos de SWAT confrontés de par le monde à la pire racaille terroriste, un arsenal composé d'armes réelles fidèlement reproduites, des missions solo basées sur le jeu en équipe, un mode Multijoueur très axé coopération parfaitement rodé… Oui, à défaut d'avoir fondamentalement évolué, la série va progressivement gagner en réalisme et en profondeur, pour devenir LA référence absolue du jeu de commandos pointu. Seulement voilà, une manne pareille aux mains d'un « simple » studio de développement ne pouvait pas laisser indifférents les mastodontes de l'édition et leur appétit vorace. Résultat : en août 2000, Ubi Soft rachète la société et l'intègre en partie à ses propres équipes de développement interne. Allez zou, changement de structure, mais pas de cap : Ubi Soft Canada et Red Storm mettent dès lors les bouchées doubles pour essorer la licence Tom Clancy jusqu'à la moelle !

Deux jeux, deux orientations

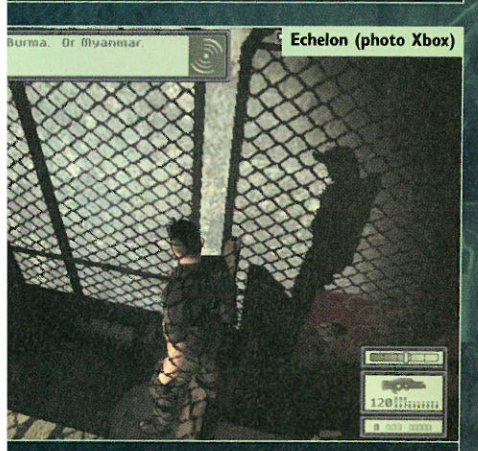
Comme chaque année, Ubi Soft a invité la presse européenne dans son antre canadienne (à Montréal) pour quatre jours de vac… oups, de travail acharné, voulais-je dire. Un voyage de presse rituel donc, au cours duquel l'éditeur nous présente en grande pompe ses productions futures. Pour cette édition 2002, les projecteurs étaient essentiellement braqués sur les projets Red Storm, avec deux jeux en cours de développement sur toutes les consoles du moment (et sur PC) : Echelon (titre provisoire) et Rainbow Six : Raven Shield. Elaborés autour d'un scénario d'anticipation géopolitique assez crédible conçu par Tom Clancy, les deux bestiaux affichent bon nombre de similitudes (et autant de différences) : il sera bien entendu question d'incarner des SWAT, de lutter contre la vermine terroriste en infiltrant leurs fiefs, de faire bon usage d'une pléthore d'armes qui font très mal à la tête et autres équipements high-tech. De plus Echelon et Raven Shield profitent du même moteur 3D, le « Unreal Engine », développé par Epic pour la série des Unreal Tournament (sorti sur PS2)

Raven Shield (photo PC)



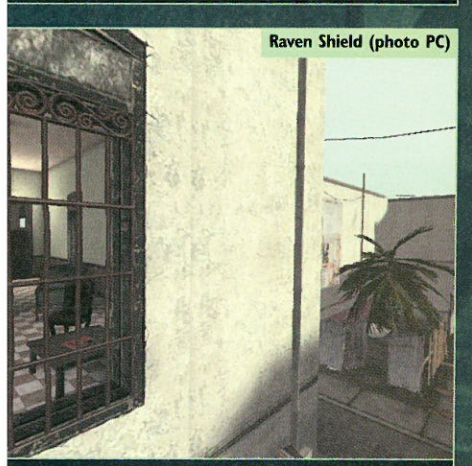
Raven Shield est loin d'être finalisé. La preuve avec les écrans de jeu qui ornent ces pages : pour l'instant, tout cela semble bien vide !

Echelon (photo Xbox)



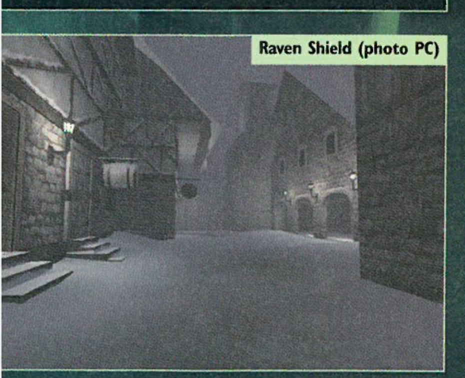
Le moteur 3D d'Unreal permet quelques raffinements esthétiques comme une gestion des lumières vraiment réaliste, à l'image de l'ombre de ce grillage.

Raven Shield (photo PC)



Le théâtre de vos missions commandos se situera pour moitié en extérieur et pour moitié en intérieur... avec plein de snipers embusqués partout !

Raven Shield (photo PC)



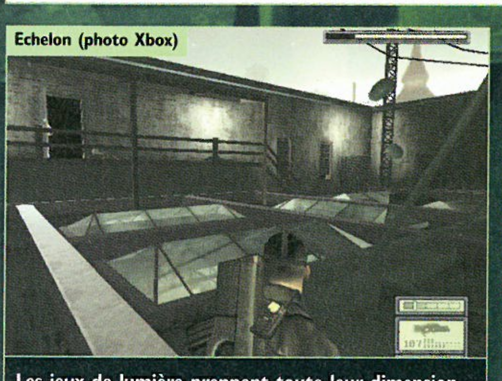
Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Red Storm / Ubi Soft Canada
Machines : PlayStation 2 / Xbox / GameCube
Dispo. Europe :
Raven Shield : fin octobre 2002 (Xbox)
1er trimestre 2003 (PS2 / GameCube)
Echelon : novembre 2002 (Xbox)
1er trimestre 2003 (PS2 / GameCube)

Ce gros joujou risque d'ailleurs de marquer une grosse évolution dans la saga des jeux sous licence Tom Clancy. En effet, fini le moteur 3D vieillissant « fait maison » par Red Storm pour les épisodes précédents, avec ses graphismes anguleux et ses textures un peu cheap... Place à quelque chose de plus rutilant, genre gestion dynamique des lumières ultra-complexe, effets visuels tous azimuts et polygones amoureusement chiadés... Sorti de ces quelques points communs, il convient de noter que, dans le fond, Echelon et Raven Shield affichent des orientations radicalement opposées en termes de gameplay... et que, pour l'heure, Echelon est de loin le plus excitant des deux projets.

Echelon, donc

Avant toute chose, il y a deux points importants à souligner concernant Echelon : primo, son titre est provisoire (« Third Echelon » est également sur les rangs), pour une raison très simple. Lorsque les développeurs ont rencontré les services de renseignements américains (la NSA), ces derniers ont... comment dire, un peu tiqué sur le titre. Ben oui, pour mémoire, il faut quand même savoir que le terme « Echelon » désigne un vaste réseau planétaire d'espionnage censé épier les communications de tout un chacun pour y déceler des messages liés au terrorisme (et aussi pratiquer discrètement un peu d'espionnage industriel. Mais chut ! Faut pas le dire). Secundo, Echelon n'est pas un jeu lié à la saga des Rainbow Six (contrairement à Raven Shield) ; en revanche, il bénéficie d'un scénario original imaginé par Tom Clancy. Cette parenté avec l'auteur à succès spécialisé dans le « psycho-thriller » mâtiné de terrorisme

Echelon (photo Xbox)



Les jeux de lumière prennent toute leur dimension lorsqu'il faudra s'infiltrer en toute discrétion dans un complexe terroriste.

Artifice esthétique par certains côtés, la gestion des lumières sert également le gameplay. Notamment pour repérer les terroristes grâce à leurs ombres !

Echelon (photo Xbox)

confère d'ailleurs à Echelon un petit côté Syphon Filter. Grosso modo, il est question d'une terrible menace planant sur l'humanité, blablabla, que vous devrez combattre en incarnant Sam Fisher, sorte de SWAT imaginaire appartenant à une organisation occulte baptisée Third Echelon. Bon, ok, le background risque d'être un peu plus dense que ça, mais lors de la présentation, Ubi Soft n'en a pas lâché beaucoup plus. Bref, tout ça pour dire que vos affectations vous feront voyager vers un total de 14 destinations plus ou moins exotiques, pour autant de missions : infiltration, vol de documents, récupération d'otages, sabotages en tout genre, prises d'assaut... Oui, c'est bien le train-train du SWAT de base qui vous attend ! Le déroulement des missions à proprement parler devrait quant à lui se révéler assez classique. Via une vue à la troisième personne, l'action sera essentiellement une histoire de furtivité, de sang-froid et de bon usage de l'équipement mis à votre disposition. Armé d'une pétoire high-tech combinant des tonnes de fonctions, vous serez confronté à un grand nombre d'événements scriptés qui devraient apporter pas mal de rythme à vos pérégrinations. Oui, je sais, l'ensemble peut sembler très classique, pour ne pas dire convenu. Certes, mais Echelon n'en demeure pas moins impressionnant à plus d'un titre. La palette d'actions, par exemple, s'avère ultra-riche, et les animations parfaitement décomposées. En gros, votre perso peut quasiment tout faire : ramper, sauter, grimper un peu partout (échelles, grillages, tuyaux, cordes...), se servir d'un terroriste comme d'un bouclier humain (sur le principe de MGS2)... Mais le plus fort reste quand même cette formidable attitude de poseur qu'il adopte lorsqu'il fait le grand écart entre les murs d'un couloir pour surprendre un terroriste en contrebas (© Jean-Claude Van Damme) ! La grande classe... Autre domaine dans lequel Echelon excelle : la gestion des lumières. C'est simple, chaque source lumineuse est gérée en temps réel et le jeu des ombres ne saurait souffrir aucune critique. Non seulement c'est diablement beau, mais en plus ça sert agréablement le gameplay (on peut par exemple repérer un ennemi grâce à son ombre). Enfin, dernier petit détail intéressant : la galerie des gadgets mis à votre disposition, à l'image de la caméra miniature qui permet de lorgner à travers la serrure d'une porte pour observer discrètement ce qui se passe derrière, ou encore la vision thermique pour repérer un terroriste dans la plus totale obscurité. Non, sérieusement, avec tous ces détails originaux (mais pas révolutionnaires), Echelon possède un petit « je ne sais

PAR ELWOOD

Deux orientations différentes et un point commun : un scénario signé Tom Clancy

quoi » de bien trippant. Maintenant, les développeurs se sont bien gardés d'en dire trop sur leur bébé et il nous a été impossible de nous essayer à une mission (pas touche à la version Xbox présentée !). Moralité : qu'il s'agisse d'Echelon ou de Raven Shield, je serais bien incapable de vous dire si, oui ou non, la maniabilité au pad est réussie ! Bref, loin d'être un énième Rainbow Six (mode solo uniquement, pas d'équipe à gérer, pas de mode multijoueur), Echelon semble plus proche d'un mix entre Syphon Filter pour le background, MGS2 pour les possibilités d'actions et Medal of Honor pour l'aspect scripté. Quant à savoir s'il saura également mixer l'intérêt de ces trois jeux de référence, il est encore trop tôt pour le dire...

Rainbow Six : Raven Shield

Soyons francs : présenté dans sa livrée PC, Raven Shield n'a, quant à lui, pas marqué les esprits. À cela deux raisons : d'un côté, nous n'avons pu découvrir qu'une infime partie de son pedigree, et de l'autre, il ne semble pas fondamentalement regorger de nouveautés par rapport aux épisodes précédents. Bon, le moteur 3D donne un sérieux coup de jeune aux graphismes, mais dans le fond, les aficionados de la saga devraient retrouver leurs marques en un rien de temps. Les 15 missions suivent une trame scénaristique où terroristes et gentils SWAT s'opposent, on choisira encore et toujours de former ses équipes en piochant dans la liste des persos disponibles (question équipement, plein de nouvelles armes font leur apparition) et la phase de planification sera bien entendu de la partie (on nous a annoncé qu'elle avait sérieusement évolué, mais nous n'avons pas eu l'occasion d'en juger en live). Euh, en fait, pour être tout à fait honnête, la liste des nouveautés se résume assez rapidement : on peut se coucher et ramper, l'observation latérale est progressive (on peut se pencher un peu, beaucoup, à la folie), les portes peuvent être entrebâillées légèrement pour voir ce qui se passe derrière puis être ouvertes complètement, il est possible de menotter un terroriste au lieu de le tuer, la vision thermique est beaucoup plus efficace (mais déjà vue sur PSone) et... bah ma foi, pas grand-chose d'autre. Bref, tout ce que l'on peut dire pour l'instant c'est que Raven Shield reste (trop ?) fidèle à la saga et qu'il ne semble pas décidé à chambouler ses acquis. Bah, ce constat agacera sans doute les joueurs PC un peu blasés. En revanche, sur console, les foules seront peut-être plus clémentes... surtout si un mode multijoueur en coopération (via un écran splitté, comme dans Project Eden) faisait son apparition. Mais là, rien n'est moins sûr...

XIII, l'autre licence

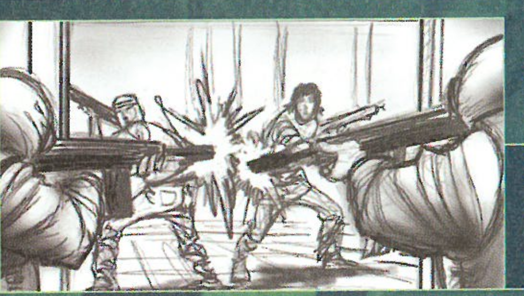
L'autre projet dévoilé par Ubi Soft lors de notre petit périple à Montréal est l'adaptation de la célèbre BD *XIII* (prévue pour le premier trimestre 2003 sur PS2, GC et Xbox), dont l'éditeur s'est offert la licence il y a peu. Présenté sur PC, le jeu reprend la trame des tomes 1, 3, 4 et 5 au travers d'un... FPS ! Oui, il ne sera nullement question d'aventure ou d'énigmes dans cette adaptation, mais bel et bien de shoot à la première personne. Un parti pris étonnant, d'autant plus que le dessin ultra-réaliste de la BD originale laisse la place à des graphismes en Cell Shading (comme Jet Set Radio). Ok, j'entends déjà les fans hurler au sacrilège. Ouais, ben moi je dis : pourquoi pas... En tout cas, on en reparle plus en détail dès le mois prochain !





Echelon (photo Xbox)

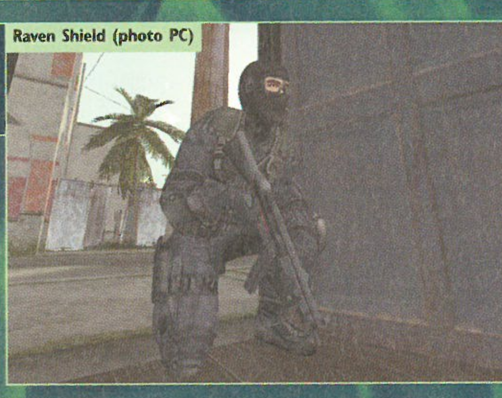
Se jouant exclusivement en solo, Echelon devrait se rapprocher d'un Syphon Filter mâtiné de géopolitique « Tom Clancyenne ».



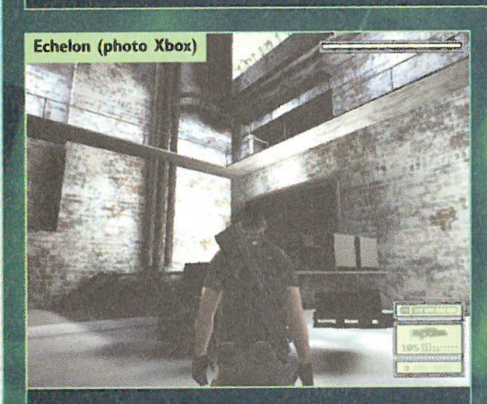
Kendy vous le confirmera, les SWAT sont des super cops poseurs devant l'éternel. Logique donc qu'ils soient mis en scène de la sorte dans les story-boards de Raven Shield !

La modélisation des SWAT de Raven Shield s'avère extrêmement poussée. Dommage que leurs animations soient encore un peu raides.

Raven Shield (photo PC)



Echelon (photo Xbox)



La gestion libre des angles de caméra permet d'observer les lieux visités pour y déceler les pièces ou les accès.

Raven Shield (photo PC)



Pour l'heure, les animations « caoutchouteuses » de Raven Shield ne sont pas toujours convaincantes.


bigben interactive
VOUS PRESENTE
Manettes
LA GAMME CUBE !
Joystick
Speakers 2.1
SORTIE
LE 3 MAI
Rangement
Action Replay
PRODUIT PAR LES FABRICANTS DES MEILLEURES CARTOUCHES DE TRICHE VENDUES AU MONDE
POUR GAMECUBE
aR
ACTION REPLAY
LA CARTOUCHE DE TRICHE LA PLUS PUISSANTE AU MONDE
DECHAÎNEZ LE POUVOIR. CLAQUEZ LE JEU
bigben



OUI, J'AI BIEN DIT « LE » GAMECUBE... C'EST BIZARRE MAIS C'EST COMME ÇA, C'EST LA VOLONTÉ DE NINTENDO. ET PUIS, VOUS ÊTES TOUJOURS LIBRE DE LE NOMMER AU MASCULIN OU AU FÉMININ, C'EST COMME VOUS VOULEZ APRÈS TOUT. NOUS, ON MONTRE LE BON EXEMPLE ! ET PUIS LE PLUS IMPORTANT N'EST PAS LÀ, HEIN : LE CUBE DE JEU DÉBOULE ENFIN EN FRANCE, DANS QUELQUES JOURS... ET LÀ, JE DIS : CHAMPAGNE !

Le GameCube débarque en France !

C'est donc précisément le 3 mai prochain, dans quelques jours, que vous pourrez courir acheter votre GameCube chez votre revendeur favori... Ou même chez votre revendeur détesté, de toute façon ça ne change rien ! À moins que ce dernier ne décide de vous arnaquer, vous pourrez repartir avec le dernier bébé de Nintendo sous le bras, pour la modique somme de 249 euros. Oui madame, vous avez bien entendu : 249 euros et pas un centime de plus ! Ça fait environ 1 633 francs, ce qui représente un prix légèrement inférieur à celui d'une PS2, et presque deux fois moins cher que celui d'une Xbox ! Dernière console à débarquer dans l'arène « 128 bits », ce petit cube coloré s'apprête donc à entrer dans la bataille féroce qui l'opposera à Sony et à Microsoft avec un de ses nombreux arguments de choc : son petit prix ! Mine de rien, Nintendo a déjà plus de chances que Microsoft de rattraper Sony, qui a tout de même pris une sacrée avance (voire carrément le large) avec, je vous le rappelle, une base installée de PlayStation 2 qui a déjà dépassé la barre du million en France ! Un écart très important, dans le monde entier, qui force aussi bien Microsoft que Nintendo à mettre les bouchées doubles pour se réserver une belle part du gâteau...

Dernière roue du carrosse ?

Si l'Europe représente toujours le dernier souci des constructeurs et des éditeurs, en termes de dates et de nombre de sorties, il faut tout de même savoir que notre communauté représente aujourd'hui plus que jamais un territoire de conquête très important pour eux. Ces temps-ci, nous avons tous pu admirer la grosse machine marketing bien huilée mise en place par Microsoft pour le lancement européen de sa console : spots télé incroyablement nombreux et bien placés, pubs papier, articles dans la presse généraliste... Beaucoup de bruit pour pas grand-chose diront les mauvaises langues, et il est vrai que les premiers échos sont loin d'être concluants chez nous... Est-ce une affaire de prix ? Sûrement. En tout cas, ça a dû en freiner plus d'un. Mais là je m'égare, revenons à nos Pikmin ! Ainsi, Nintendo se lancera également dans sa propre campagne, avec un budget annoncé de 100 millions d'euros pour le lancement européen, tous pays confondus, dont 20 millions pour la France ! Question distribution, ce sont 1 million de consoles qui seront disponibles le jour J



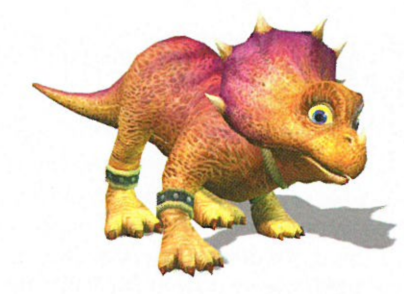
La première grande aventure de Nintendo sur GameCube s'appellera sans doute Starfox Adventures !





INTERNET READY ?

En retournant votre GameCube, vous remarquerez trois ports d'extension. L'un d'eux est évidemment prévu pour brancher un modem ! Deux types de modems sortiront le moment venu : un 56K classique et un modèle broadband pour profiter d'une connexion haut débit. Cela dit, le jeu en réseau et les services Internet ne représentent pas une priorité pour Nintendo, en tout cas pas pour le moment en Europe... Au Japon, Sega force l'avancée online avec Phantasy Star Online Episode 1 & 2 (c'est son nouveau titre), qui sortira bientôt avec plusieurs solutions de package : le jeu plus le modem, le jeu plus le modem et la manette-clavier, ou encore le jeu plus le modem, la manette-clavier et le GameCube... Une solution exploitable donc, mais Nintendo, qui ne juge pas le marché du online encore prêt à être exploité, ne s'y intéresse pas vraiment pour le moment. Dommage, car je vous rappelle qu'un certain Final Fantasy XI Online, sur PS2, sort ce mois-ci au pays du Soleil Levant...





Sega prend de l'avance et fera de Phantasy Star Online Episode 1 & 2 le premier jeu online sur GameCube.



Le futur Modem s'emboîtera en dessous de la console.

180 000 GameCube seront disponibles le 3 mai en France

dans toutes les boutiques de l'Union... Pour la France en particulier, on devrait compter 180 000 unités pour commencer. C'est pas forcément énorme, si le succès se fait immédiat, alors faites attention si vous voulez vraiment votre cube !

« Nintendo Difference »

Pour pas mal de gens, la fameuse différence Nintendo se situe aussi dans un catalogue de jeux certes efficace, mais surtout réduit et plutôt cher... Eh bien sachez que tout cela est en passe de changer ! Jugez plutôt : le jour J, vous trouverez exactement 21 jeux disponibles, dont le prix tournera toujours autour de 60 euros (393 francs environ) ! Un autre atout pour le GameCube, notamment quand on compare ce prix à celui des jeux Xbox, en moyenne 10 euros plus cher ! En fait, Nintendo semble réellement vouloir se tourner vers le changement avec cette nouvelle console. On note par exemple une nouvelle politique quant au public visé, qui se veut vraiment plus large qu'avant. Comme le signalait David Gosen (directeur marketing Nintendo Europe), lors de la première annonce formelle concernant notre territoire : « Le GameCube ne ciblera pas les enfants, ne ciblera pas les adolescents et ne ciblera pas les adultes. Le GameCube intéressera tous ceux qui aiment jouer aux jeux vidéo. Nous pensons que le jeu vidéo représente une attitude, pas un âge. Avec des jeux familiaux, des jeux de sport, de course, d'aventure, de sports extrêmes et d'action, disponibles dès son lancement, le GameCube est dédié au bon gameplay, pour tous les joueurs, tous les âges et tous les genres. » Une sorte de nouveau visage pour le clan Mario, donc, et ce n'est pas l'accord d'exclusivité avec Capcom, pour sa série Resident Evil, qui contredira ce nouveau type de discours. Contrairement à l'ère N64, on note éga-



Plus que quelques mois avant la sortie japonaise du dernier Mario !



The Legend of Zelda



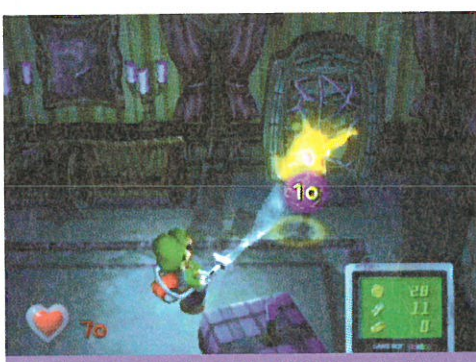
Une grande période de portage est en marche, les enfants... Apprêtez-vous à découvrir et à redécouvrir trois fois les mêmes titres ! Supeeer...



50-60 HZ : LES JOUEURS ENFIN SATISFAITS

Oyé, Oyé, braves joueurs… Nous avons gagné ! Après la Xbox et son option 60 Hz intégrée, Nintendo a lui aussi décidé de répondre à nos attentes en proposant un choix systématique du format ! Si votre téléviseur est compatible 60 Hz, il suffira ainsi de maintenir la touche B de la manette, en lançant un jeu, pour profiter de tous les softs en plein écran et à la vitesse normale ! La grande classe, en somme.
Cela dit, je profite de cet encart pour vous signaler que la totalité des tests officiels de ce numéro ont été réalisés avec les versions américaines des jeux en question… Ce problème ne concerne pas uniquement Joypad, mais toute la presse mondiale, qui réclame haut et fort à Nintendo des consoles dites « debug », pour pouvoir tester les jeux officiels en temps et en heure, comme nous le faisons depuis toujours avec toutes les autres machines du marché…

lement un engagement bien plus important de la part des éditeurs tiers. Il ne tient finalement qu'à eux de se détacher du genre enfantin, de se diversifier autant que sur les autres plates-formes. Dans notre interview du mois dernier, Shigeru Miyamoto nous confiait d'ailleurs : « Lorsque je m'adresse aux différents développeurs, ils me répondent souvent que s'ils désirent créer des jeux pour nous, ils s'adresseront avant tout à un public d'enfants. Ils pensent que nous ne souhaitons que ce type de jeux, mais ils commettent là une erreur. Nous sommes avant tout attachés à obtenir un contenu original et attractif, c'est l'essentiel. » De son côté, Nintendo continuera bien entendu à décliner son catalogue classique, pour le plus grand bonheur des fans, dont les plus vieux qui rêvent sans doute de retrouver une période faste et créative autour du GameCube, comme à la belle époque de la Super


Dès le lancement, Luigi's Mansion démontre à merveille les capacités techniques de la nouvelle console de Nintendo.


La première adaptation de biohazard sur GameCube est une pure merveille… Foncez lire notre Zoom page 92 !

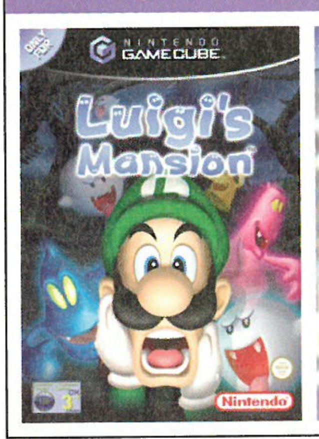
Nintendo ! Notez d'ailleurs à ce sujet que même Squaresoft a récemment décidé de s'investir du côté de chez Nintendo, en créant une filiale dédiée (cf. encart Fund Q) !

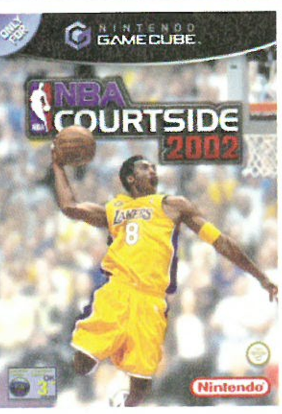
Un avenir radieux ?

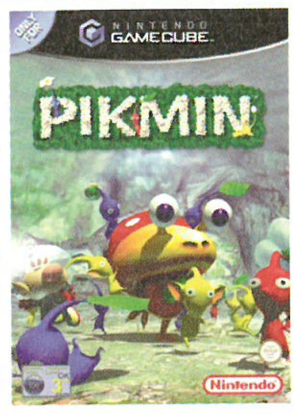
Évidemment, on souhaite que tout cela se développe au mieux, mais rien n'est encore joué pour le moment. Dans le monde entier, la PlayStation 2 a déjà largement creusé l'écart et s'accorde ainsi toutes les faveurs des plus gros éditeurs et de leurs plus gros titres. Il y aura a priori largement assez de place pour un deuxième constructeur, mais qu'adviendra-t-il du troisième et qui sera-t-il ? Impossible de répondre à ces interrogations pour

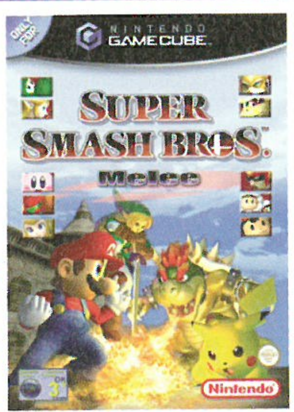
21 JEUX POUR LE LANCEMENT !

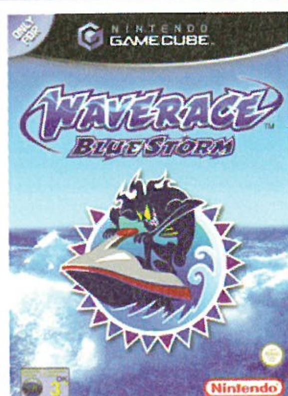
Contrairement à celui du lancement japonais, notre line-up du jour J n'a pas été négligé : un total de 21 jeux seront en effet disponibles dès le 3 mai ! Un joli score, même si, bien évidemment, la qualité ne sera pas forcément au rendez-vous à chaque fois (allez hop, foncez sur les tests !). En tout cas, le prix de chacun de ces titres devrait tourner autour de 60 euros, soit un peu plus de 390 de nos anciens francs… Eh oui, ce n'est effectivement pas énorme comparé par exemple au prix des jeux N64 de l'époque ; c'est même très raisonnable quand on sait que les jeux Xbox coûtent en moyenne 10 euros (65 F) de plus ! On s'attendait à des prix moins abordables de la part de Nintendo : une bonne surprise générale, en définitive, même si on aimerait qu'une baisse de prix générale soit effective un jour… M'enfin.
Bref, voici donc la liste complète des titres disponibles dès le premier jour, plus les quelques autres qui suivront très rapidement. En tout, d'après Nintendo, 50 jeux supplémentaires devraient être disponibles cet été, et des dizaines d'autres encore allongeront la liste avant la fin de l'année… Maintenant, espérons qu'ils arrivent réellement à maintenir un rythme aussi soutenu qu'ils l'annoncent et que la qualité soit au rendez-vous !
***Les 21 jeux du 3 mai 2002…** Wave Race : Blue Storm (Nintendo), Luigi's Mansion (Nintendo), Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (LucasArts), Sonic Adventure 2 Battle (Sega), Super Monkey Ball (Sega), ISS 2 (Konami), ESPN Winter Sports (Konami), Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision), Spider-Man The Movie (Activision), Tarzan Freeride (Ubi Soft), Batman Vengeance (Ubi Soft), Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft), Crazy Taxi (Acclaim), Burnout (Acclaim), Dave Mirra Freestyle BMX (Acclaim), NHL Hitz (Midway), Gauntlet Dark Legacy (Midway), Universal Studios (Kemco), Batman Dark Tomorrow (Kemco), Tetris World (THQ), Coupe du Monde FIFA 2002 (EA Sports). Suivront dans la foulée : Super Smash Bros. Melee (Nintendo), le 24 mai 2002, NBA Courtside 2002 (Nintendo), le 24 mai 2002, Pikmin (Nintendo), le 14 juin 2002, Resident Evil (Capcom), pour l'été 2002… et bien d'autres encore !*











QUE LA TRIFORCE SOIT AVEC NINTENDO !

On vous l'annonçait déjà le mois dernier, mais rappelez-vous que Nintendo s'est associé à Sega et à Namco, les deux « big boss » de l'Arcade, pour créer la « Triforce ». En dehors d'un joli jeu de mots en référence à Zelda, cette nouvelle carte, destinée à la création de jeux d'Arcade, est architecturée autour du hardware GameCube et permettra donc des portages rapides et aisés, des salles de jeu jusqu'à votre salon.
On peut prendre cette initiative comme un nouveau signe de l'ouverture de Nintendo, qui s'intéresse finalement au marché des bornes de jeu payantes. Le futur catalogue de softs à paraître sur GameCube s'étoffera ainsi de quelques conversions, tandis qu'on peut déjà prévoir une communication entre les deux versions d'un même jeu, via la Carte Mémoire GameCube... Le premier exemple concret a d'ailleurs récemment été matérialisé grâce au prochain F-Zero, dont les versions Arcade (par Sega) et GameCube (par Nintendo) seront « compatibles ». Pour plus d'infos à ce sujet, jetez-vous sur les News Japon du père Aruno.





Sur cette photo, la carte Triforce est reliée à un lecteur GD-Rom, mais l'utilisation d'autres supports est complètement possible pour les développeurs.

249 euros seulement, pour un catalogue de 21 jeux dès le jour J : le « cube » met toutes les chances de son côté

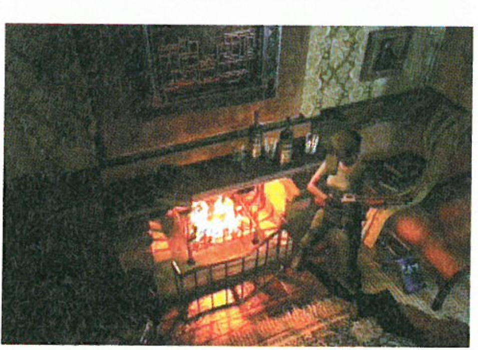


Wave Race offre d'excellentes sensations aux fans de jeux de course. Ça déchire, vieux !





Rogue Leader représente sans doute le meilleur jeu du lancement.



le moment, bien entendu. Aux États-Unis, la Xbox semble dépasser les scores du GameCube, pourtant sortie au même moment (on parle de 1,8 millions de Xbox contre 1,5 million pour le GC), tandis qu'au Japon la tendance est inversée avec un lancement très décevant pour Microsoft... En Europe, Nintendo joue sur sa « vieille » réputation dans le milieu des jeux vidéo, mais profitera surtout de l'argument du faible prix de sa console. À ne pas négliger également : le Game Boy Advance (déjà 3 millions de consoles vendues en Europe !), qui jouera à n'en pas douter un rôle très important, doublé de la licence Pokémon (7 millions de jeux vendus en Europe, eh oui quand même) et de son exploitation à venir entre les deux machines. En tout cas, les jeux ne manquent pas pour le moment (ou alors qualitativement ?), les projets en développement sont alléchants et les surprises à venir s'annoncent nombreuses. La guéguerre ne fait que commencer et c'est une nouvelle fois les joueurs qui s'en régaleront... Vivement l'E3 !







KÉZAKO LE FUND Q ?



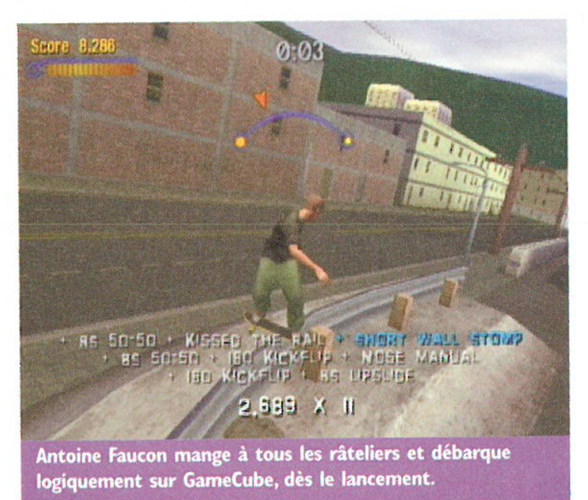
Monsieur Yamauchi, président de Nintendo depuis 53 ans (!), aime faire valoir la « Nintendo Difference » et mettre en avant l'originalité de ses produits... Dans un souci de développer la créativité des jeux GameCube et Game Boy Advance, mais aussi et surtout pour convaincre un maximum d'éditeurs à bosser sur les deux machines, ce charismatique personnage a décidé de mettre la main à la poche pour débloquer un gros paquet d'argent. Le « Fund Q » est ainsi né. Le principe est de proposer aux petits développeurs un financement complet de leurs projets, si ces derniers respectent tout du moins quelques règles élémentaires... La plus importante est sans aucun doute l'obligation de développer le projet en question en moins d'un an ! L'originalité et la recherche de nouveaux concepts représentent les autres facteurs primordiaux, avec notamment l'exploitation bien venue de la compatibilité GameCube/Game Boy Advance.

Dans l'affaire bruyante du rapprochement de Square et Nintendo (non, ce n'était pas un poisson d'avril), il est ainsi intéressant de noter que l'éditeur de Final Fantasy a mis en place un studio à part, le Game Designer Studio (GDS), qui ne s'occupera que du développement de jeux pour Nintendo. Même si Square annonce une focalisation plus importante sur GBA, d'autres projets, profitant justement du financement « Fund Q », concerneront le GameCube. Un projet tirant parti du câble GameCube/GBA a ainsi officiellement été annoncé, tandis que les portages GBA (parions sur les vieux Final Fantasy, au hasard) s'annoncent déjà nombreux...

SQUARESOFT

Grâce au Fund Q, M. Yamauchi s'est accordé les faveurs de Square dans le développement de jeux GameCube et Game Boy Advance.





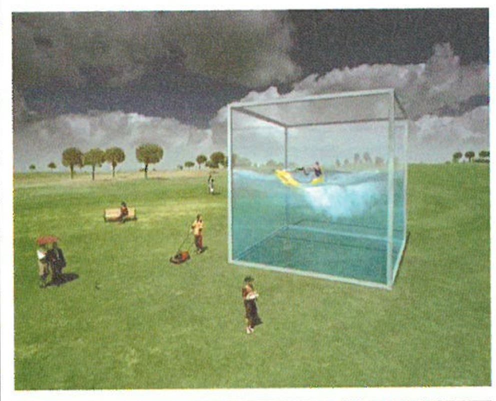
Antoine Faucon mange à tous les râteliers et débarque logiquement sur GameCube, dès le lancement.



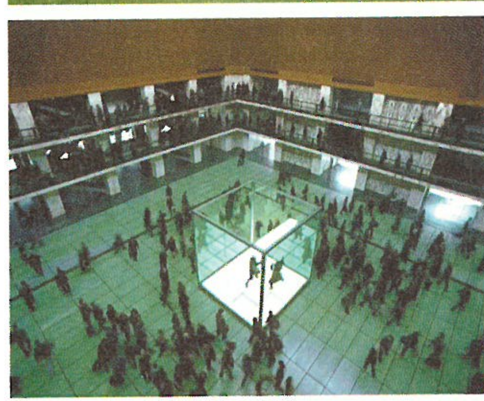
Pikmin, un jeu vraiment original de la part de Miyamoto.

TOUS DES « ENCUBÉS »

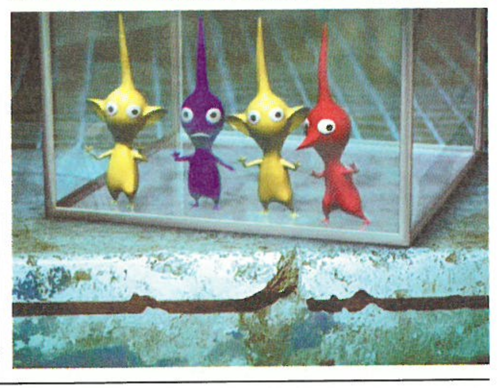
Pour ce lancement européen, Nintendo a donc débloqué un budget marketing de 100 millions d'euros. Vous pourrez ainsi profiter d'un assez grand nombre de publicités, à la télévision comme dans la presse. Contrairement à Microsoft et surtout Sony, Nintendo n'a pas voulu jouer la carte du trash, du crado ou du zarbi... « La vie est un jeu », tel sera le slogan français, tandis que toutes les situations présenteront le cube comme un univers dédié au jeu, dans lequel le joueur est littéralement immergé.



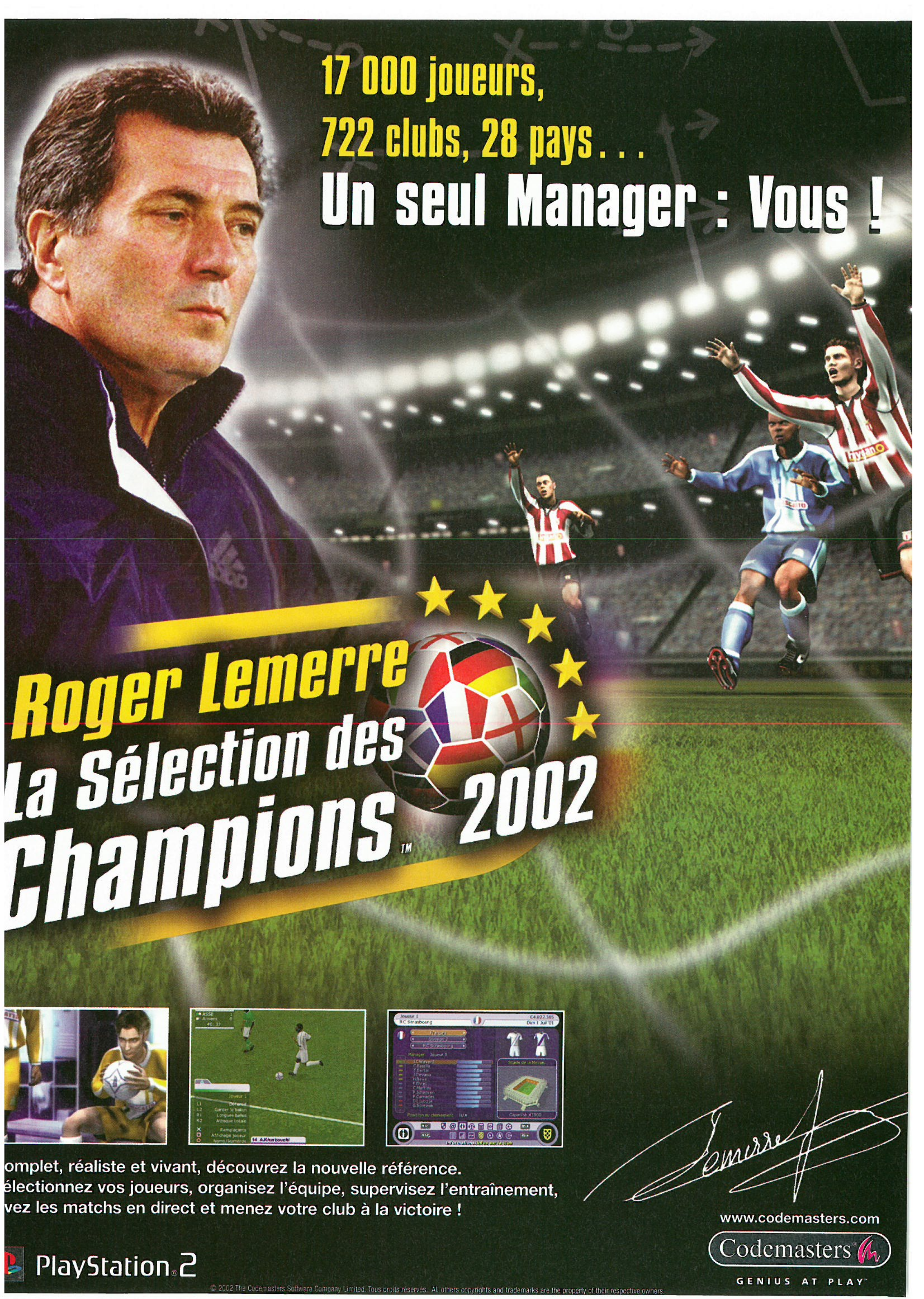












17 000 joueurs,
722 clubs, 28 pays...
Un seul Manager : Vous !
Roger Lemerre
La Sélection des
Champions™ 2002
omplet, réaliste et vivant, découvrez la nouvelle référence.
électionnez vos joueurs, organisez l'équipe, supervisez l'entraînement,
vez les matchs en direct et menez votre club à la victoire !
PlayStation 2
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.







Link a bien changé depuis le Space World… Une nouvelle représentation qui divise même les fans. Et vous, lequel préférez-vous ?





Un jeu qui divise les foules… Bourrin mais rigolo, Smash Bros. trouvera sans doute son public.

EN MAI, ACHÈTE CE QU'IL TE PLAÎT !

Vous êtes prêt à faire péter la tirelire ? Hop : voici donc tout ce que vous pourrez vous payer dès le 3 mai ! Sachez tout de même que la console sera livrée avec une manette, une alim. 220V, un cordon RCA et son adaptateur pour prise péritel.

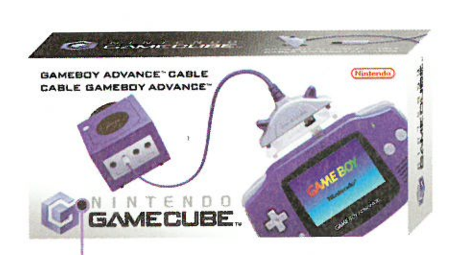




LA CONSOLE (EN NOIR OU EN VIOLET), 249 € (1 633 F ENVIRON).



LE CÂBLE RVB (YES !), 31,90 € (209 F ENVIRON).



LE CÂBLE GAME BOY ADVANCE, 13,90 € (91 F ENVIRON).



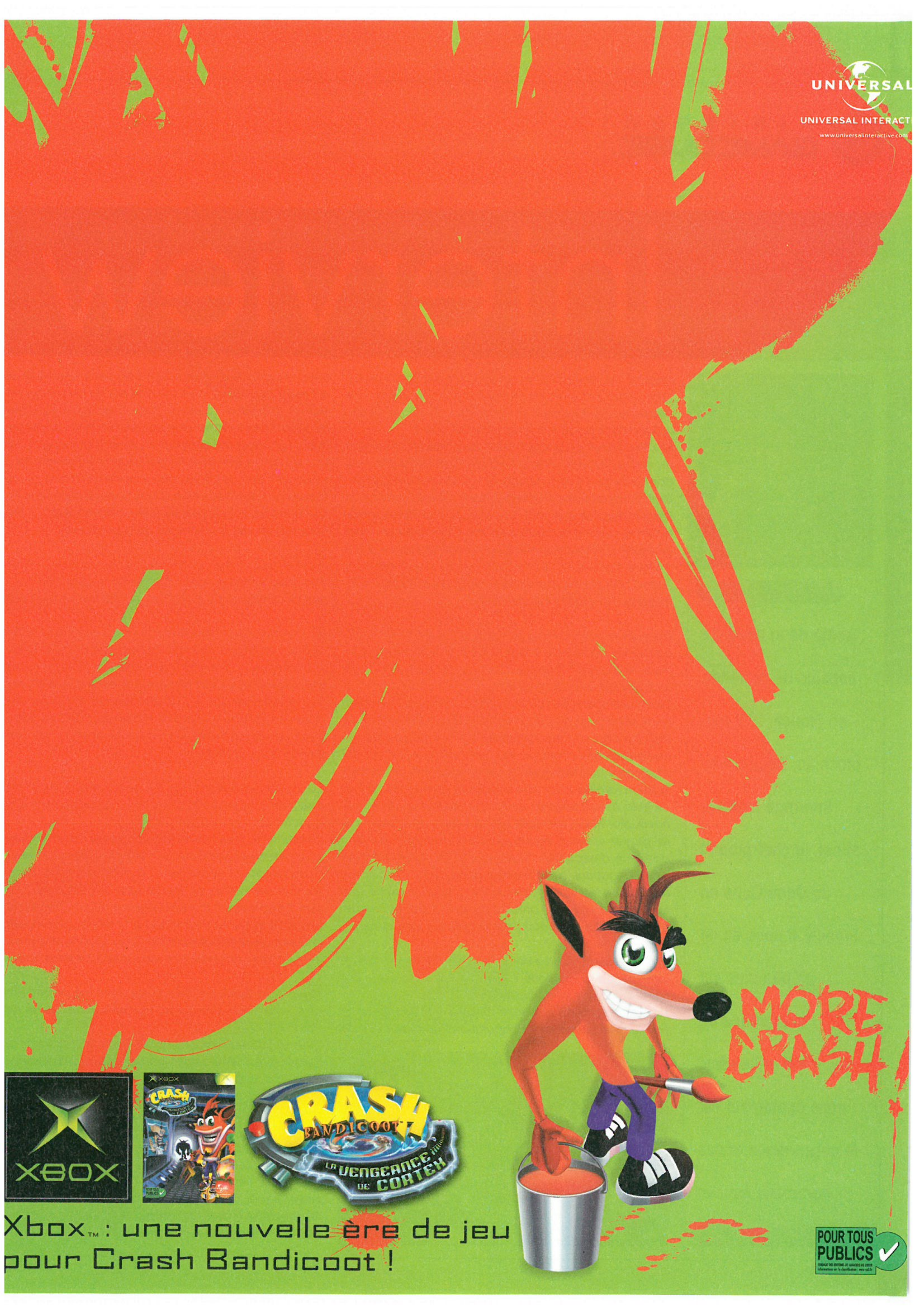
LA CARTE MÉMOIRE 59, 20,99 € (138 F ENVIRON).







LA MANETTE (EN NOIR, EN VIOLET ET VIOLET/TRANSPARENT), 41,90 € (275 F ENVIRON).


UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACT
www.universalinteractive.com
MORE CRASH
XBOX
CRASH BANDICOOT
LA VENGEANCE DE CORTEX
Xbox™ : une nouvelle ère de jeu
pour Crash Bandicoot !
POUR TOUS PUBLICS



hef de produit GameCube

Interview



À l'occasion de la sortie de la nouvelle console de Nintendo en France, le 3 mai prochain, nous avons interrogé Mathieu Minel, le chef-produit du GameCube en France. Il nous en dit un peu plus sur la stratégie de son entreprise, mais également sur la concurrence et ses nombreux espoirs portés sur le « Cube ».

Joypad : Le GameCube sort le 3 mai prochain en Europe. Quel est le budget marketing prévu pour ce lancement ? Pourquoi le choix des couleurs s'est-il uniquement porté sur le violet et le noir ?

Mathieu Minel : Le budget marketing pour le lancement du GameCube en France est de 20 millions d'euros, dont près de 14 sont dépensés en médias classiques. Toutes nos actions marketing sont centrées sur deux idées fortes : les jeux sont au cœur de la différence Nintendo et pour le comprendre, vous devez les prendre en main. En Europe, le budget marketing s'élève à 100 millions d'euros. Le GameCube orange disponible au Japon n'était pas une vraie priorité pour les consommateurs européens lors des tests.

Qu'avez-vous pensé du lancement de la Xbox, il y a quelques semaines ? Est-ce un concurrent sérieux pour Nintendo ? Que pensez-vous de la manière de communiquer de Microsoft ?

Les déclarations de 500 millions de dollars d'investissement média de Microsoft semblent avoir du mal à se traduire par des faits. Nintendo a choisi de se différencier de ses deux concurrents Sony et Microsoft, qui ont clairement une stratégie de domination des loisirs dans le salon familial avec des machines servant de cheval de Troie à leurs propres services de fourniture de contenus audio, vidéo, interactif, etc. Nintendo est le seul « pure player » qui a choisi de se concentrer sur son domaine d'expertise : le jeu vidéo. Microsoft communique beaucoup sur la marque Xbox sans expliquer son rapport au jeu vidéo, ce qui est à l'opposé de ce que fait Nintendo (qui est présent sur le marché et uniquement sur celui-ci, depuis plus longtemps il est vrai).

Quelle image voulez-vous véhiculer à travers votre campagne de publicité ? Quel est votre message par rapport à Sony et à Microsoft ?

La campagne de publicité utilise les codes de communication admis sur la population des 15 ans et plus, avec un univers décalé et des images fortes. Mais elle est aussi beaucoup plus centrée sur les bénéfices produit de la console (c'est un cube, il est violet, il y a plein de jeux dedans) avec une communication qui est centrée exclusivement sur les jeux. Ainsi, notre slogan est : « La vie est un jeu » et notre campagne hardware est un « best of » de nos futures campagnes software (Luigi's Mansion, Wave Race Blue Storm, Super Smash Bros. Melee, Star Wars Rogue Leader, NBA Courtside 2002…). Mais vous ne pouvez le découvrir qu'a posteriori !



Quelle est votre ambition en termes de ventes GameCube, en Europe, d'ici la fin de l'année ?

Près de 3 millions de machines installées d'ici mars 2003.

Quels sont les autres titres (outre Sonic) qui utiliseront les fonctions Link du GameCube ET de la GBA ?

Animal Forest +, Kirby Tilt N'Tum5ble 2 et 50 % de tous les titres développés par Nintendo à sortir dès 2003. Vous n'avez encore rien vu ! Cette liaison entre les deux consoles est une exclusivité Nintendo, toujours à la recherche de nouvelles façons de jouer et de nouvelles formes d'interactivité.

Au Japon, le GameCube ne se vend pas aussi bien que prévu. Pourrait-il y avoir des répercussions sur le marché européen ?

Visiblement, vous n'avez pas toutes les informations. Si les 6 premières semaines ont été affectées par les événements du 11 septembre, à partir du mois de novembre, les ventes de GameCube ont été conformes, puis supérieures à nos prévisions. À tel point que Super Smash Bros. Melee s'est vendu à 1 million d'exemplaires en 3 semaines (devançant MGS2 au Japon), et que nous avons connu un problème de rupture de stock à Noël.

Mis à part Resident Evil, quels sont les autres titres plus « matures » prévus sur GameCube dans un futur proche ?

Metroid Prime, Eternal Darkness, Perfect Dark 0 font partie des titres développés par les éditeurs associés de Nintendo, destinés à un public plus âgé. Les éditeurs tiers publient aussi maintenant la majorité de leurs titres matures et autres sur toutes les plates-formes.

Pourrait-on voir prochainement d'autres exclusivités comme celles de Capcom et de sa série biohazard arriver sur GameCube ?

Les éditeurs japonais annoncent des exclusivités sur GameCube toutes les semaines ! D'autres annonces devraient avoir lieu lors du prochain E3, aidées par l'ap-



Mathieu Minel

parition récente de la carte TriForce destinée à l'arcade. Les portages exclusifs seront d'autant plus faciles que le GameCube est maintenant au cœur des meilleurs développements en arcade.

Allez-vous annoncer une date pour le jeu en réseau prochainement (pour l'Europe) et que pensez-vous de cette nouvelle façon de jouer sur console ?
Le jeu en réseau a été annoncé au Japon pour l'été avec Phantasy Star Online Episode 1 & 2 de Sega. Aucune date n'a été annoncée pour le moment en Europe. Seul PSO a vraiment apporté quelque chose de nouveau par rapport au jeu sur réseau PC, donc Nintendo a une attitude attentiste car jouer sur console et sur PC est réellement différent. Mais n'oubliez pas que grâce au câble Link, Pokémon sur Game Boy est le jeu en réseau le plus joué au monde, et que si Nintendo est prêt, le réseau lui ne l'est pas (seuls 5 % des foyers européens sont équipés en haut débit).

Outre les 21 jeux du lancement, combien y aura-t-il de titres disponibles en tout dans les trois mois qui suivront le lancement ? Et quel sera le rythme des sorties ?
On estime qu'une cinquantaine de titres devraient être disponibles avant la fin de l'été, donc plus d'une dizaine de nouveaux jeux sont prévus par mois.

Pensez-vous que le faible prix du GameCube et de ses jeux sera un atout déterminant face à la PlayStation 2 et à la Xbox ?
Le faible prix de la console GameCube devrait être un obstacle de moins lorsqu'un jeu vous fera particulièrement craquer !

Les prochains Zelda et Mario sont très attendus par le grand public. Pensez-vous qu'il faille exclusivement s'appuyer sur deux ou trois personnages célèbres pour gagner des parts de marché ?
Les prochains Zelda et Mario sont attendus à la fois par les gamers et le grand public, parce qu'ils sont à la fois des icônes et des jeux à la qualité intrinsèque. On peut penser que c'est le mélange des deux qui crée la reconnaissance de ces deux publics.

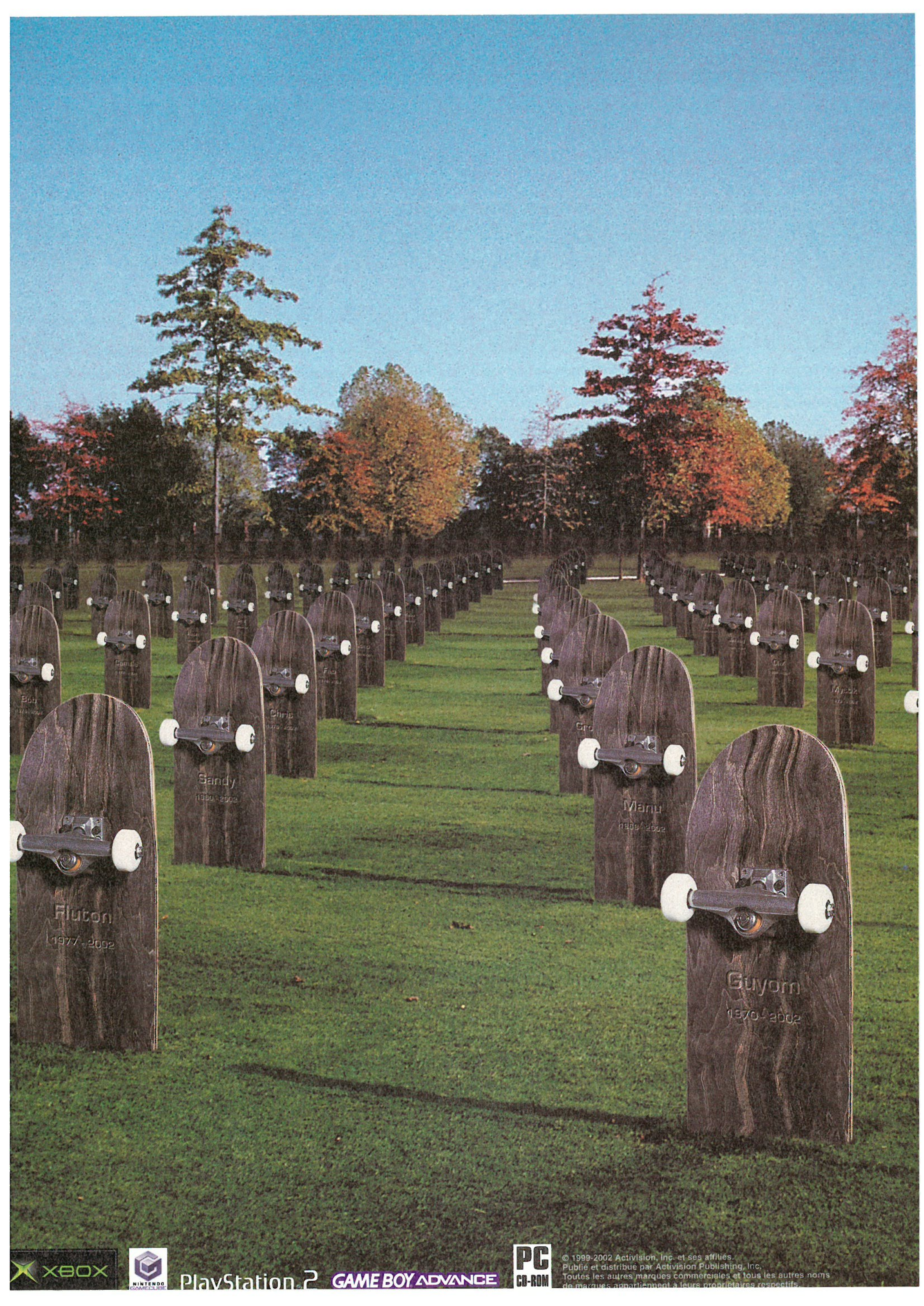
Que pensez-vous des attaques de vos concurrents qui taxent le GameCube de « console pour gamins » ?
Que Microsoft est vraiment un débutant dans le monde du jeu vidéo... La gamme de jeux au lancement du GameCube est bien la preuve du contraire.

Allez-vous sortir en Europe le « Q » de Panasonic ?
Si quelqu'un sort le Q, ce sera Panasonic !

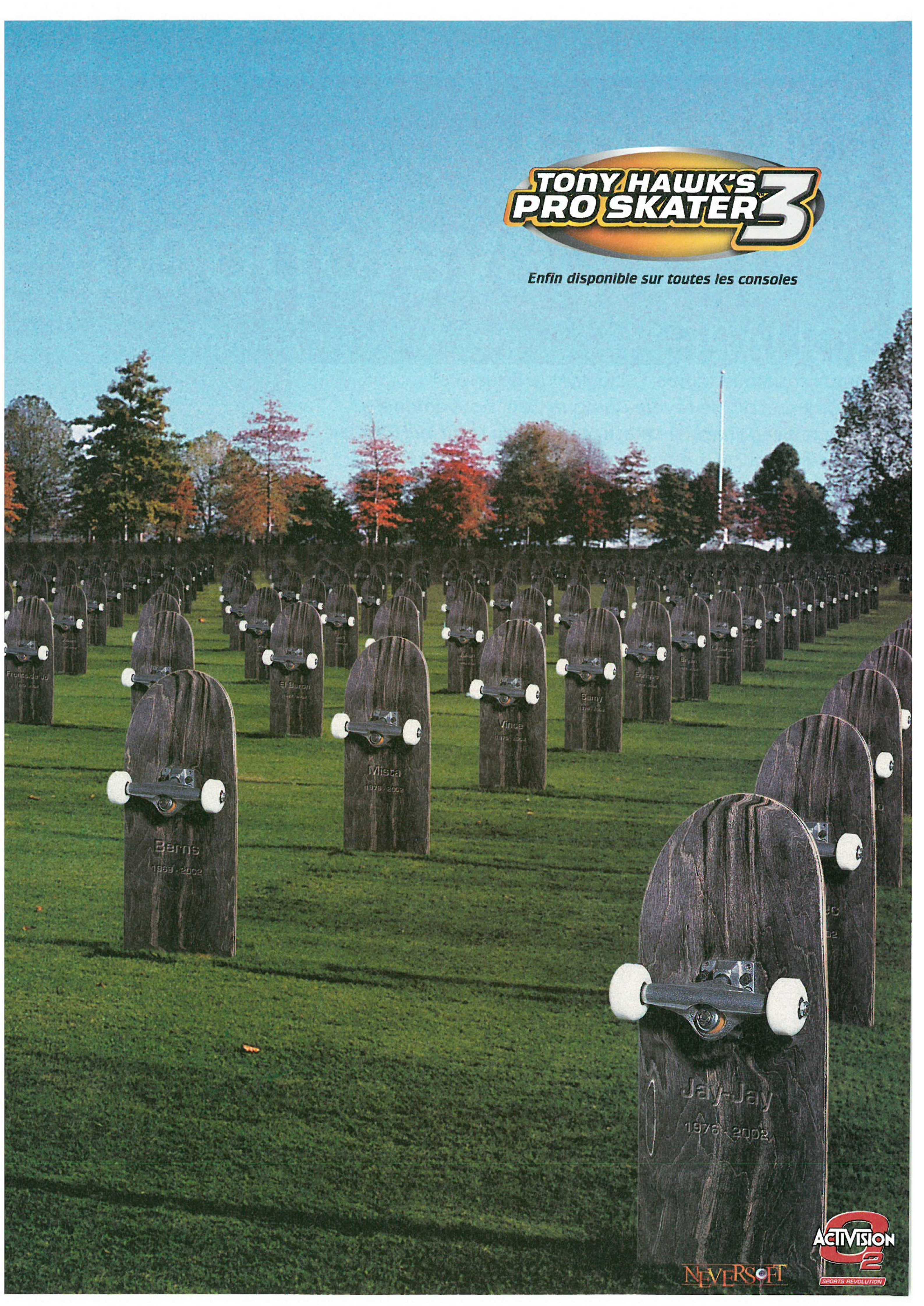
Pourquoi avoir décidé (enfin) d'intégrer le 60 Hz sur le GameCube PAL ?
Parce que cette fonctionnalité répondait à une demande des gamers européens. Attention, il faut encore que les éditeurs choisissent d'implémenter dans les jeux eux-mêmes cette option. Une bonne adaptation 50 Hz résout aussi bien des problèmes !

La tendance veut qu'il y ait de très nombreux portages de titres déjà existants sur toutes les machines, y compris GameCube. Êtes-vous en train de privilégier la quantité au détriment de la qualité ?
Nintendo ne fait pas de portage de ses jeux sur les autres consoles. Les éditeurs qui développent d'excellents jeux ont tout intérêt à être présents sur une plate-forme performante et au développement facile. Qu'un maximum de jeux soient disponibles sur toutes les consoles ne peut qu'être bénéfique pour le consommateur, n'est-ce pas?

Allez-vous, dans un futur proche, faire un « pack » GameCube/GBA ?
Pas de nouvelles à ce sujet.



Chris
Sandy
Manu
Fluton
1977 - 2002
Guyom
1970 - 2002
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
© 1999-2002 Activision, Inc. et ses affiliés.
Publié et distribué par Activision Publishing, Inc.
Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Enfin disponible sur toutes les consoles
Berns
Mista
Vince
Jay-Jay
1976 - 2002
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION

La saga des développeurs

par Papy Chris

SQUARE : Roi du RPG et des Computer Graphics

Depuis quelque temps, l'actualité de Square (ou Squaresoft) se révèle quelque peu mouvementée. Entre le bilan financier catastrophique du film *Final Fantasy* et les liens qui semblent se renouer avec Nintendo, la société vit manifestement une période charnière. Mais l'histoire de Square remonte à bien plus loin, il y a plus de quinze ans, au milieu des années 80…

SQUARESOFT

Square émerge réellement en 1986, lorsque la société devient indépendante de Denyuûsha, une entreprise créée trois ans auparavant par Hironobu Sakaguchi (une figure toujours prédominante) et Masafumi Miyamoto. Les premiers titres Square concernent plutôt les micro-ordinateurs (MSX) et restent discrets. En 1985, Nintendo accorde sa licence de développement à Square, qui peut alors proposer des jeux sur sa console de l'époque, la Famicom. Le succès n'est pas immédiat et les « petits » jeux se succèdent (Teguzar, King's Knight, Rad Racer, Deep Dungeon...), et ce aussi bien sur Famicom que sur Famicom Disk, un support qui n'a pas été commercialisé hors du Japon. Vient alors un moment, en 1987, où la société doit faire face à de réelles difficultés financières et finit par se trouver en fort mauvaise posture. C'est ici que la légende commence. Hironobu Sakaguchi décide en effet, en s'inspirant du Dragon Quest d'Enix sorti un an plus tôt, de proposer à son tour un RPG. Celui-ci aura pour nom Final Fantasy, cette « fantaisie finale » faisant en quelque sorte figure de jeu de la dernière chance, la société étant censée mettre la clé sous la porte en cas d'échec. Le jeu, fort heureusement, s'écoulera à plus de 500 000 exemplaires au final et remettra définitivement Square sur les rails. Ce sera le début d'une longue histoire d'amour entre cette série et ses créateurs...



Le style de Yoshitaka Amano est inimitable. Difficile de penser que son travail de character designer servait à l'élaboration de personnages sur des jeux NES...

La décennie Nintendo

De l'année où Nintendo accorde sa licence à Square (85, donc) jusqu'au début de l'ère des consoles 32/64 bits, les deux sociétés sont intimement liées. Famicom (NES), Super Famicom (SNES) et Game Boy accueilleront tour à tour des titres aussi prestigieux que Seiken Densetsu (Secret of Mana), Romancing Saga, Front Mission, Chrono trigger... Tout cela sans oublier les six épisodes de Final Fantasy, évidemment, qui ont connu un succès sans cesse renouvelé (les épisodes V et VI se sont écoulés à près de 2,5 millions d'exemplaires chacun !). Pour la petite histoire, sachez également que Super Mario RPG est le seul jeu à avoir été développé conjointement par Nintendo (avec Shigeru Miyamoto) et Square. Bref, en 10 ans, Square a su s'imposer comme le maître incontesté du RPG dans le cœur de bien des joueurs, tant par la diversité de ses titres que par leur qualité profonde. Les intérêts mutuels qui lient Square et Nintendo sont profonds, et en 95, alors que les consoles 32 bits apparaissent en fin d'année sur le marché, tout le monde pense que l'association va durer encore très longtemps. Square présente d'ailleurs une vidéo de Final Fantasy censée utiliser le hardware de la nouvelle console de Nintendo, et qui présente pour la première fois des personnages de la série en 3D. Mais la PlayStation de Sony arrive sur le marché bien avant la Nintendo 64 (dont le support reste la cartouche) et la machine fait sensation. En 96, c'est le coup de théâtre : Square annonce la fin de sa collaboration avec Nintendo et décide de travailler sur PlayStation. Le pari est risqué car la console de Sony n'a pas encore réellement fait ses preuves, et nul ne sait comment Square, habitué au support cartouche, va se débrouiller sur CD. Avec Final Fantasy VII, il prouvera qu'il sait tirer parti de ce support de façon magistrale. On savait que Square était capable de raconter des histoires, et on apprend, en 97, qu'il maîtrise à la perfection les présentations et cinématiques en images de synthèse. Cet aspect des choses n'est pas anodin. Avec la PlayStation, Sony a en effet su s'imposer au Japon, aux États-Unis et en Europe. Pour la première fois, un Final Fantasy (le VII donc) sera commercialisé sur ces trois territoires, et il recevra partout un immense succès (2 millions d'exemplaires vendus au Japon en deux jours !). FF VII est véritablement LE jeu qui a fait comprendre aux éditeurs que le RPG n'était pas un genre « à part », réservé à une petite catégorie de joueurs. Certes, le succès de FF VII tient en grande partie à la qualité de ses cinématiques, qui ont subju-



Aki Ross, malgré ses atouts indéniables, n'aura pas su conquérir un assez large public. Dommage...



Final Fantasy VII marque l'avènement du RPG sur PlayStation, partout dans le monde.



Avec le Bouncer, Square a prouvé qu'il pouvait également proposer des titres médiocres parfois. La réussite esthétique ne fait pas tout…

gué les joueurs partout dans le monde. Mais cet aspect purement esthétique et tape-à-l'œil est tout de même associé à un monde en 3D comme il en existait encore peu, et à une aventure de longue haleine supportée par un intérêt toujours renouvelé. Bref, avec FF VII, Square sait qu'il a remporté son pari, et la société devient aussi puissante qu'incontournable.

Le vent en poupe

Avec la PlayStation, Square aura proposé un panel de titres aussi divers qu'impressionnants au travers de ses différents labels (Light Weight, Dream Factory…), et il osera s'attaquer à plusieurs genres, grâce à ces titres : Bushido Blade, Tobal, Chocobo Racing, Sokaïgi, EinHänder… À propos de Tobal 2, Ken Kutaragi, créateur de la PlayStation, déclarera même que ce jeu était le premier, à sa connaissance, « à utiliser 100 % des capacités de la machine ». Le titre le plus abouti techniquement de la PSone serait donc Tobal 2. Lorsqu'on a eu l'occasion de s'y essayer, on se dit effectivement qu'il est d'une qualité bluffante et qu'il aurait mérité de connaître un immense succès (ce qui n'a curieusement pas été le cas). C'est évidemment encore et toujours dans le domaine du RPG que Square se distinguera, notamment au travers de trois nouveaux épisodes de la saga Final Fantasy (les 7, 8 et 9). N'oublions tout de même pas Parasite Eve, XenoGears, Final Fantasy Tactics, Dew Prism ou encore Vagrant Story. Bref, avec Square, le RPG reste un genre roi qui aura – c'est heureux – su conquérir un large public. Il n'y a guère que la gamme sport de la compagnie, Aques (Advanced QUality of Entertainment & Sports), qui n'aura pas su décoller et sera passée complètement inaperçue. Qui se souvient en effet de Digical League, Super Live Stadium ou encore Power Stakes ? Pas grand monde… En se développant, Square ouvre de nouvelles filiales un peu partout dans le monde, notamment aux États-Unis bien sûr, mais aussi en Europe (à Londres). On



retiendra de tout cela, en particulier, les studios d'Honolulu, dans lesquels s'installe Hironobu Sakaguchi qui, dès 1997, a déjà en tête la création d'un film Final Fantasy. Les moyens mis en œuvre, tant du point de vue humain (plus de 200 personnes de plus de 20 nationalités différentes) que matériel, sont impressionnants. Square devient le deuxième acheteur de stations Silicon Graphics au monde, juste derrière… la NASA. Ses investissements sont gigantesques et tout l'argent rapporté par ses blockbusters vidéoludiques est réinvesti immédiatement. La société connaît une période faste où tout semble lui réussir. Finalement, le projet « Final Fantasy : The Movie » voit le jour. Il ne connaîtra malheureusement pas le succès escompté…

Où le succès d'estime ne suffit pas

Le film *Final Fantasy : les Créatures de l'Esprit* est un projet ambitieux qui a réclamé environ quatre années de travail, et qui, dans son genre (images de synthèse photo-réalistes) est un précurseur. Près de 150 millions de dollars seront investis dans ce projet colossal, supporté par la Columbia, qui alimentera pendant un certain temps le débat concernant les acteurs virtuels… Le film, d'une qualité technique évidente, est finalement un échec commercial, en particulier aux USA (notez qu'en France, le film a été plutôt bien accueilli). Résultat : Square ne récolte que 32 millions de dollars de recettes aux États-Unis (contre 72 millions dans le reste du monde) et doit faire face à un gouffre financier impressionnant, comme il n'en a jamais connu. Pour la première fois, les comptes de fin d'année de la compagnie, en mars 2001, sont dans le rouge. Certes, avec le film *Final Fantasy*, Square a pris un gros risque et a sans doute péché par orgueil. Il n'empêche, cet échec cuisant n'était pas mérité (notez que le DVD du film est très



Voici la double page de publicité du premier Final Fantasy, parue dans « Family Computer Magazine » au Japon en 1987.

Figures incontournables

Hironobu Sakaguchi : c'est le maître d'œuvre de la plupart des Final Fantasy, le créateur de la série. On lui doit également la mise en œuvre du film. Il a été récompensé pour son travail en 2000 par l'AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences).

Nobuo Uematsu : compositeur vedette, on lui doit les musiques de tous les Final Fantasy. Son inspiration lui vient principalement des années 70, et Elton John ou Vangelis font partie de ses artistes favoris. Pour chaque jeu, il crée de 50 à 120 thèmes musicaux différents. Certains d'entre eux ont le bonheur d'être inoubliables…

Yoshitaka Amano : artiste émérite, Amano a travaillé sur le character design de bien des séries (Gatchaman, Vampire Hunter D, Arslan…) et il fait de la peinture son activité principale. Il lui arrive même d'exposer ses toiles. C'est le character designer des six premiers Final Fantasy. Il s'occupera également de FF IX.

Tetsuya Nomura : jeune artiste surdoué, Nomura devient character designer à son tour et remplace Amano sur PlayStation. Son style, plus académique et plus clair, est plus facile à modéliser en 3D. De plus, ses personnages (Rinoa, Edea, Squall…) se révèlent souvent très charismatiques. On lui doit également le character design des personnages de FF X, sur PS2.



PlayOnline représente désormais la plate-forme principale de toutes les ambitions de Square pour ce qui concerne le jeu en réseau.

soigné). Le succès toujours renouvelé de jeux comme Final Fantasy X permet heureusement à Square de remonter petit à petit la pente, mais les bureaux de Square Honolulu risquent fort de bientôt fermer. Ils le seront peut-être même au moment où vous lirez ces lignes, si aucun autre studio de cinéma ne vient réclamer les services de Square… En attendant, la société multiplie les alliances. Avec Disney d'abord, au travers de leur jeu Kingdom Hearts, qui met en scène les héros des deux compagnies. Et puis, Square a également annoncé qu'il allait développer, à l'avenir, sur Game Boy Advance (on parle notamment d'un nouveau Final Fantasy Tactics). Même si aucun titre n'est confirmé, les deux sociétés sont en tout cas en pourparlers (on rêve déjà de jeux sur GameCube). Cela peut paraître surprenant lorsqu'on sait que Sony a investi de façon conséquente dans Square il y a de cela quelques mois. En même temps, si Square se porte mieux, Sony en profitera indirectement… Business is business, comme on dit. Ne reste plus qu'à souhaiter à Square de connaître le succès avec Final Fantasy XI, leur premier jeu online. Après la mésaventure du film, un nouvel échec n'est certainement pas à souhaiter…

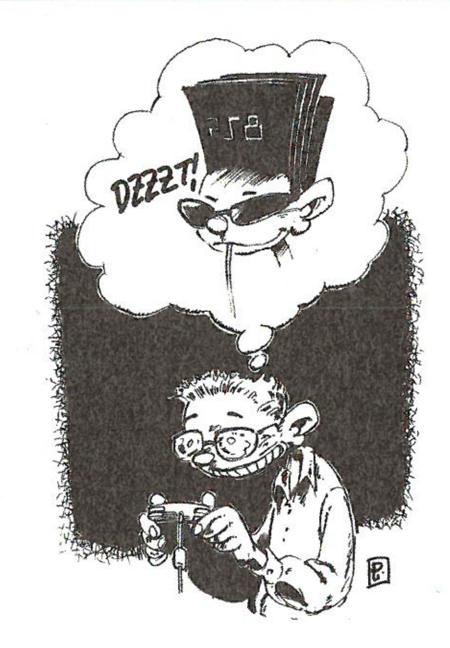
A suivre…

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Avec l'arrivée du printemps et l'imminence de l'E3 2002 (annoncé comme un grand cru), les news « businessifiantes » se déchaînent. Pourtant, au-delà des chiffres, des bénéfices ectoplasmiques, certaines infos se révèlent assez surprenantes. On y parle de mutation, de connexions intracellulaires et de puissance de calcul intrinsèque cosmique phénoménale... Waaah, ça déchire les gars, la matrice approche ! Décidément, nous vivons une époque formidaaable, même s'il faut le dire très, très vite !



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'avril et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki PS* (Japon), *Digitiser* (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Onimusha 2 (Capcom/PS2)
2- Kingdom Hearts (Square/PS2)
3- Super Robot Taisen Impact (Banpresto/PS2)
4- Xenosaga Episode 1 : Der Will zur Macht (Namco/PS2)
5- Let's Make the J.League Pro Soccer Club 2002 (Sega/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (Konami/PS2)
2- Halo (Microsoft/Xbox)
3- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
4- Project Gotham Racing (Microsoft/Xbox)
5- Max Payne (Take 2/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
2- Virtua Fighter 4 (Sega/PS2)
3- Super Mario World (Nintendo/GBA)
4- James Bond 007 : Agent Under Fire (EA/PS2, GC, Xbox)
5- Golden Sun (Nintendo/GBA)

Nintendo se défonce sur GameCube

C'est fou ce qu'on en apprend lors d'une conférence. Vous me direz, c'est un peu le but de l'opération, mais laissez moi m'émerveiller. Aaah. Oooh. Voilà. Ainsi, apprenez que Nintendo a révélé vouloir commercialiser près de 13 jeux (un par mois) exclusivement dédiés à la GameCube au cours de la période courant d'avril 2002 à mars 2003. Au programme, des titres particulièrement attendus comme Mario Sunshine (19 juillet au Japon, 26 août aux États-Unis, et fin de l'année en Europe), mais aussi Legend of Zelda, Mario Party 4, F-Zero GC (compatible GC/Arcade), 1080° Snowboarding 2 (prévu pour l'hiver au Japon) et Kirby Tilt'n' Tumble (compatible GC/GBA). À tous ces titres développés en interne par Nintendo s'ajoutent aussi Star Fox Adventures et Eternal Darkness produits par des équipes 1.5. Metroid Prime devrait aussi faire partie du lot ainsi que l'énigmatique Mario 100 et quelques surprises. Et attention, il ne s'agit là que des productions made in Nintendo auxquelles il serait de bon ton d'ajouter d'autres titres made in éditeurs tiers. Pas de doute, après un démarrage assez lent, Nintendo souhaite vraiment réveiller sa GameCube. Tant mieux, tant mieux...

TÉLEX

Si on en croit (et on le croit !) l'article paru dans *Libération*, la chaîne Game One semblerait jouer un étrange double jeu. Incriminée : l'indépendance éditoriale qui glisserait vers une emprise marketing dirigée en faveur des produits Infogrames (actionnaire principal) et des éditeurs qui savent allonger les euros ! Comme le souligne Marcus, cité dans *Libération* (parti de la chaîne pour désaccord avec la ligne éditoriale) : « Aux réunions de rédaction, le directeur marketing joue au rédacteur en chef en proposant une liste de jeux sur lesquels il est possible d'obtenir un contrat. L'avis de la rédaction est purement consultatif. » Entre les tests réécrits ou les Level One soudainement zappés de l'antenne (car légèrement défavorables à Infogrames), l'indépendance chancelle, allant même jusqu'à inquiéter le CSA. Anne Bouquin, en charge des chaînes câblées, certifie : « Cette pratique paraît totalement illégale. » Dans un registre quelque peu différent, il est à souligner que la nouvelle direction a récemment décidé de passer « à la vitesse supérieure » en supprimant, avec classe, l'ensemble des forums de son site. Raison officielle : des économies (de bouts de ficelles). Effet immédiat, clouer le bec à tous ceux qui s'étonnaient et s'indignaient devant le changement de politique récent de la chaîne. Dans ce magma bien glauque restent des hommes, des journalistes/présentateurs qui peinent à faire valoir leur liberté d'expression. Espérons que le marketing et les dollars ne finissent pas par les décourager...



Chez Titus, on ne baisse pas la truffe et on se prend encore à rêver à des sommets boursiers ensoleillés. La marque au renard supra rusé, vient en effet d'augmenter sa participation au sein du capital d'Interplay. Ainsi, sur les 92,4 millions d'actions du développeur, Titus possède désormais près de 72,4 % du capital en détenant près de 67,4 millions d'actions. La classe ? Mouais, si ça leur fait plaisir...

DMA Design, créateur des très pacifiques Lemmings et de la très « blockbuster-caillerasante » série Grand Theft Auto vient, hop, comme ça, de changer de nom. Ça doit être l'été, le soleil qui tape fort, chais pas moi. Quoi qu'il en soit, c'est donc avec une ori-

TÉLEX



ginalité confondante que Rockstar Games (la boîte qui chapeaute ces ch'tits gars) débaptise sa filiale faisant de DMA... le Rockstar Studios ! Suuuper.

Tiens, histoire de faire une transition qui tue bien, souvenez-vous, le mois dernier, nous vous parlions des problèmes financiers de Take 2... Eh bien, le premier trimestre fiscal (achevé le 31 janvier dernier) débouche sur un bénéfice net de 34,8 millions de dollars (contre 8,2 millions de dollars à la même époque l'année dernière). Principal artisan de ce retentissant redressement, GTA III, qui représente à lui seul 41 % des 283 millions de dollars de chiffre d'affaires ! Impressionnant...

La PlayStation 3 : 1 000 fois plus puissante que la PS2 ?

Chef de la structure technique de Sony, Shinichi Okamoto a profité du récent rassemblement de la Game Developers Conference pour confirmer les directions prises pour la PS3. Sony serait donc bien allié à Toshiba et IBM pour développer conjointement une nouvelle technologie de processeurs jusqu'à présent connue sous le nom de code CELL, et désormais officiellement baptisée Grid. Cette technologie, annoncée comme révolutionnaire car disposant d'une structure en fracture totale avec ce que nous connaissons actuellement, pourrait permettre à la PS3 de proposer une puissance brute près de 1 000 fois supérieure à celle de la PS2. Comme le souligne Okamato San, la célèbre loi de Moore, selon laquelle les performances des processeurs doublent tous les 18 mois, serait donc balayée. Les applications online, comme le téléchargement de jeux et d'informations diverses, semblent d'ailleurs au cœur du projet dont il reste toutefois à connaître la période de maturation (vers 2005/2006 selon certains analystes). Avant de conclure, attention, vous qui pensiez ne pas être dans la matrice, appréciez quelque peu le finish move de ce très précieux monsieur Okamoto : « Le véritable challenge débutera avec la PlayStation 6 ou 7, lorsqu'il sera temps d'inclure des composants liés à la biotechnologie. » Ouaaaaaaaaaaah...

Nous sommes des mutants !

Nous qui rêvions tous de devenir des super-héros, de posséder des pouvoirs cosmiques phénoménaux, eh bien sachez-le : nous mutons ! Ainsi, d'après un article paru dans le magazine anglais *The Observer*, « l'utilisation des appareils portables, tels que les téléphones cellulaires, les Game Boy et autres ordinateurs, serait en train de causer une mutation physique parmi la génération des moins de 25 ans ». Une mutation ? Un truc surpuissant genre une perception d'univers 3D intrinsèques ? Un instinct ultra-développé, voire le fameux sixième sens ? Hum, bah désolé, mais il faudra juste se contenter d'un constat simple : « Le pouce des jeunes est devenu plus musclé et plus habile que les autres doigts » ! Suuuper. Pas de turbo-pouvoirs donc, mais toutefois une intéressante « découverte ». En effet, cette étude menée dans 9 villes à travers le monde semble tout à fait sérieuse. D'ailleurs, comme le souligne le docteur Sadie Plant, fondateur de l'unité de recherche sur la culture cybernétique à l'université de Warwick : « Le fait que le pouce possède une activité distincte de nos autres doigts est l'un des éléments qui nous définissent en tant qu'humain par rapport aux animaux. Découvrir que les jeunes sont en train d'utiliser instinctivement leur pouce de manière complètement différente des autres générations est très intéressant. » D'après le docteur, l'homme était jusqu'à présent habitué à se servir de son index. Devenu notre doigt de prédilection, le pouce servirait donc à composer ses numéros de téléphone, à indiquer des positions, et même à se la jouer, n'est-ce pas Willow, alias notre poseur préféré !


D.R.

La Xbox en danger ?



Après un démarrage particulièrement timide au Japon (mais qui ne s'y attendait pas ? Début avril par exemple, plus aucun jeu Xbox n'apparaissait dans le Top 50 japonais), la Xbox semblerait rencontrer d'énormes difficultés à pénétrer le marché européen. Ainsi, même si les chiffres officiels ne sont pas encore connus (ce qui n'est, en soi, pas un excellent signe), pour les analystes, la situation semble assez préoccupante. D'après un récent commentaire du cabinet d'études financières Deutsche Securities, Microsoft aurait d'ailleurs tout intérêt à rapidement annoncer une baisse de prix significative de sa console, pour enfin dynamiser les ventes européennes et nippones. On parle même d'une prise d'effet d'ici deux mois. Pour l'Europe, le prix de 479 euros paraît effectivement comme le premier frein au succès de la console de Bilou. Comme on le précise dans une dépêche du *JDD* : « La nouvelle console de Microsoft a fait un flop mémorable. Pire que la Dreamcast de Sega. Jeudi, jour de lancement (...), les 28 magasins de la chaîne (Virgin) ont vendu ce que le seul magasin des Champs-Élysées avait écoulé en une heure lors de la sortie de la Dreamcast... » Histoire d'en rajouter une couche, John Riccitiello, président d'Electronic Arts, s'est même permis d'ajouter que « la Xbox s'en prenait plein les dents hors États-Unis ». C'est pas gagné, tout ça...

Final Fantasy XI dans 11 000 ans en Europe...

Président de Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering sait ménager ses effets, s'adressant à la presse sans esbroufe, à défaut d'être le roi de la non-langue de bois. Ainsi, lorsque dans une interview accordée au magazine anglais *CVG*, notre homme précise que Final Fantasy XI pourrait voir le jour en Europe (bonne nouvelle)... mais pas avant 2004 (le deuxième effet Kiss Cool), on prend conscience de l'état du online en Europe. En clair, le vrai jeu en réseau sur PlayStation 2 ne devrait pas se répandre de si tôt sur le vieux continent. Triste constat ou simple confirmation ? Rappelons juste que pour de nombreux analystes, le online ne pourra vraiment prendre son envol qu'à l'arrivée de la PS3... une période où les connexions haut débit devraient se généraliser. Première aventure massivement online de Square, Final Fantasy XI sort le 16 mai 2002 au Japon, là maintenant tout de suite, les infrastructures étant, normalement, fin prêtes. Même si l'annonce de FFXI en Europe reste bien évidemment à confirmer, il ne vous reste plus qu'à savoir dans quel camp vous vous situez. Le coup du verre à moitié vide, ou à moitié plein...


D.R.

Zique Pad

De l'excellent avec The Other Side de Metal Gear Solid 2, du très bon avec les remixes de Parasite Eve, et du bien « soump-pa-tchique » grâce à Wild Arms 2nd Ignition. Décidément, ce Zique Pad de printemps fait le plein de bonnes surprises. Et comme j'ai envie de devenir votre « meiiiiiilleeeeur amiiiiii » (spéciale kasdédi à Lorie), que ceux qui se demandaient où trouver l'album de Silent Hill 2 sachent qu'il est désormais disponible (tout comme l'album de MGS 2) sur le tout nouveau site de Konami France www.konamistyle-france.com. Une fois de plus, félicitations à l'éditeur pour toutes ses initiatives. Moi j'dis, c'est trop bien le printemps...

par Gollum

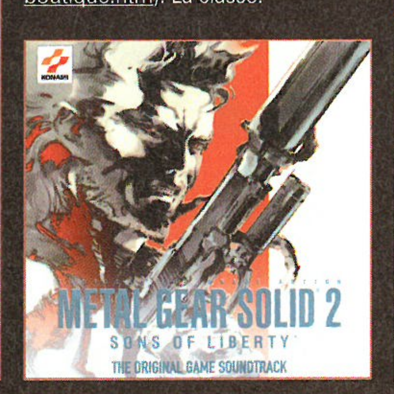
Metal Gear Solid 2
The Other Side

• **Référence :** KMCA 144 • **Compositeur :** Norihiko Hibino
• **Durée :** 57'44 (20 plages)

Le souffle du vent, l'orage distant, puis, de plus en plus distinct, le crépitement de la pluie heurtant le tanker Discovery... Pas de doute, ce second album Metal Gear Solid 2 crée instantanément une atmosphère musicale propice à l'infiltration. The Other Side est en effet le second volet des deux B.O. accompagnant MGS 2. Ainsi, si je m'étais plaint de l'absence de certains thèmes réellement marquants dans le premier album, les voici tous regroupés ici dans ce CD absolument somptueux... pour ceux qui adorent les « action musiques ». La tension est immédiatement perceptible, à l'image de la progression mélodique découverte dans The Elevator up to Hell. Un sentiment que l'on retrouve aussi dans la plupart des autres thèmes, à commencer par l'angoissant Vamp's Dance. Pourtant, l'apothéose de cet album se dévoile dans sa seconde partie absolument somptueuse. Ainsi, que ce soit Metal Gear Already Active ! avec son esprit très martial directement inspiré de musiques à la The Rock, ou Will the Virus Still Work accompagnant le poignant thème d'Emma, en passant par l'exceptionnel Comradeship (d'une force à vous donner des frissons si vous vous souvenez du passage dans le jeu), tous les sentiments sont passés en revue. L'attente, la surprise, l'émotion, et surtout une vraie puissance musicale s'en dégagent. Personnellement, cet album fait partie de mes préférés dans le style. Un vrai plaisir pour les n'oreilles. **Stop info** ! Après la B.O. de Silent Hill 2, Konami a aussi décidé de commercialiser l'album de MGS 2 en France. Attention toutefois, il s'agit du premier. Pour ceux qui souhaiteraient en savoir un peu plus sur la qualité de ce CD, il faudra se reporter à la rubrique Zique Pad du Joypad 116. Pour les plus paresseux, sachez juste que l'album The Other Side me paraît bien plus complet et intéressant d'un point de vue strictement musical. D'un autre côté, cet album comprend toutes les musiques orchestrées par Harry Gregson-Williams, dont le fameux thème principal. À vous de voir, donc. L'idéal étant bien sûr de se procurer les deux. Quoi qu'il en soit, vous pourrez acheter ce CD sur le nouveau site marchand de Konami France (www.konamistyle-france.com/boutique.htm). La classe.







Avis

Bien plus complet et intense que le premier volet des B.O. made in MGS 2, The Other Side vous entraînera dans un tourbillon musical inoubliable. Paradoxalement, le style hollywoodien reste encore plus palpable que précédemment alors que ces compositions ont été écrites par Norihiko Hibino et non Harry Gregson-Williams, comme quoi...

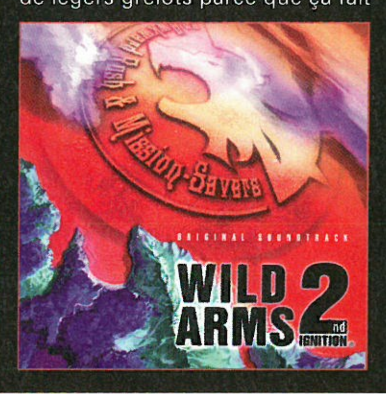
NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Wild Arms 2nd Ignition

• **Référence** : SVWC 7041~2 • **Compositeur** : Michiko Naruke
• **Durée** : Disque 1 : 69'08 (75 plages) et disque 2 : 74'02 (31 plages)

Il faut bien l'avouer, la B.O. de Wild Arms premier du nom m'avait fait particulièrement vibrer. Une bande-son chatoyante avec son esprit western à la Enio Morricone, voilà de quoi mettre le feu à ses platines et réjouir les amateurs d'excellentes musiques de RPG. Avec ce second opus, la charmante Michiko Naruke (une femme talentueuse de plus dans le petit univers des musiques de jeux) prolonge sa vision musicale bien particulière. Soyez prévenu, la plupart des plages dégoulinent d'une guimauve sonore toute nipponne : de légers grelots parce que ça fait tout mignon, des rythmes bien pop/jazzy, une flûte pour distiller une ambiance chaleureuse, et bien évidemment les sifflotements distants et nostalgiques, histoire de souligner la marque de fabrique Wild Arms ! À ce titre, la chanson d'ouverture You'll Never Be Alone No Matter Where You Go (allez, vous pouvez respirer !) sombre sans honte dans la jpop pur jus avec rupture de la rythmique, cuivres pas discrets pour deux euros et une voix toute mimi qui se prend pour une popstar... Perso, j'avoue sans honte, j'adore ! D'un autre côté, hormis Greg, je pense bien être le seul ici. Pas de doute : on adore (pour le délire et le côté n'enfant) ou on se tire une balle dans les tympans direct. Quoi qu'il en soit, le style d'ensemble se révèle assez sympathique, et même si quelques différences de registre sont notables comparées à l'opus number one, 2nd Ignition possède suffisamment de clins d'œil pour satisfaire les fans de la première heure. Cependant, il ne faut pas se le cacher, si l'album de Wild Arms s'était cruellement vu amputer de près de la moitié de ses thèmes, ce 2nd Ignition bénéficie d'un traitement bien plus complet, mais toutefois de nouveau perfectible. En effet, dès le premier CD un constat s'impose. Avec 75 plages sur une seule galette argentée, il était évident que chaque mélodie ne serait jouée qu'une fois avant de vite s'estomper. La plupart durant près d'une minute maximum, une boucle supplémentaire n'aurait pas été de refus pour se plonger réellement dans l'atmosphère de ces compositions légères mais prenantes. De son côté, le second CD s'avère bien plus riche, ménageant même quelques agréables surprises. En effet, il contient plusieurs « plages tunnel » d'une quinzaine de minutes qui mixent différents passages du jeu tout en les arrangeant. Vous trouverez ainsi tous les meilleurs thèmes des villages ou encore des cartes qui s'alternent avec malice. Cependant, je vous ai gardé le meilleur pour la fin, puisque grâce au Wild Arms 2 Medley, vous allez pouvoir redécouvrir 7 plages entièrement réarrangées et interprétées avec talent par un véritable orchestre. Un épilogue de très grande classe qui relève à lui seul la qualité assez inégale de l'album.



Avis

Même si ce Wild Arms 2nd Ignition se révèle bien moins homogène que son illustre aîné, certains thèmes valent très clairement le détour. À commencer par le medley final intégralement orchestral, tout en remarquant les nombreuses chansons tendance jpop qui raviront un public éclairé... et averti



Parasite Eve Remixes

• **Référence** : SSCX 10023 • **Compositeur** : Yoko Shimomura et une pléiade de DJ • **Durée** : 63'45 (10 plages)

Pour de nombreux amateurs de RPG, Parasite Eve est encore considéré comme l'une des meilleures, et paradoxalement des plus incomprises aventures de Square. Privilégiant les sons House et Jungle, et s'inscrivant en rupture totale avec la traditionnelle approche symphonique, la bande-son reste bien malgré elle tout aussi méconnue. Toutefois, après avoir souligné sa qualité dans un précédent Zique Pad (Joypad 109), nous allons aujourd'hui nous intéresser à cet album Remixes pas comme les autres. Réalisé en collaboration avec de nombreux DJ de la scène tokyoïte, ce Parasite Eve Remixes opte pour une approche étonnante. Là où nombreux auraient pu s'attendre à un florilège techno, Yoko Shimomura (compositrice de l'OSV) a imposé comme ligne directrice une tendance plus proche de la Transe. Ainsi, au fil des dix morceaux, vous allez reconnaître différents thèmes du jeu successivement trahis ou améliorés. Le principe est simple : prendre un court passage du thème et broder autour tout en faisant perpétuellement écho à la musique d'origine. Des percussions plus ou moins agressives et une progression rythmique sans cesse évolutive constituent le cœur de cet album. À ce titre, A.Y.A., le thème principal du jeu (dans sa version Primary Mix), est ici retravaillé avec talent par Yoko Shimomura. Ce morceau faisant la part belle aux accords de piano et à un beat lourd et exaltant devrait combler les amateurs de happenings dansants. Dans un registre plus trip-pant, Missing Perspective, mixé par Dan K, apporte une touche très fraîche et moins speed à l'ensemble. À l'opposé, Influence of Deep de Tribal Masters pousse la touche hardcore vers des sommets plus extrêmes, où les chants de la cantatrice de Parasite Eve servent de toile de fond à une thématique aussi jubilatoire qu'hypnotique. Finalement, l'une des principales forces de cet album réside dans sa couleur musicale finalement très proche de l'OSV. Même si les DJ se sont évidemment permis quelques libertés bien compréhensibles, la structure reste homogène tout en se ménageant quelques plages balayant les deux extrêmes (transe bien paisible/transe hardcore). À souligner aussi la chanson de clôture, en complet décalage avec le reste (bah forcément, déjà c'est une chanson). Somnia Memorias, réarrangé par Keichi Takahashi, alterne entre la pop tranquille, avec toutefois quelques énergiques accents rock... et surtout la voix suave de Shani Rigsbee qui déchire bien. Enfin, j'me comprends ! Un album de bien belle qualité, voui, voui...



Avis

Un excellent cru que cet album Remixes. Les thèmes de Parasite Eve sont aisément reconnaissables et la thématique Transe permet de transcender le tout. Idéal pour se donner la pêche les jours de pluie et de brouillard. Allez, vive l'été !

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

CD JAPAN (le Must incontournable)
(www.cdjapan.co.jp)

GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)

ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)

TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)

THE PLACE
(www.the-place.com)

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Voilà, ça y est, l'élection présidentielle est là, le premier tour est même derrière nous ! Aucun candidat n'ayant parlé dans son programme de la réduction du prix des jeux vidéo (objectif : un foyer, une console), je vais me voir une nouvelle fois contraint de bouder les urnes. Mais quand les grands de ce monde s'intéresseront-ils enfin aux vrais problèmes ?

PlayStation 2



Raging Bless de PCCWJ (c'est le nom débile repris par Jaleco) est un jeu d'action pur et dur qui devrait accepter jusqu'à 4 joueurs. Le jeu n'est pas sans faire penser à Golden Axe, et l'action se veut ici non-stop. Quatre guerriers aux caractéristiques différentes vous seront proposés : chevalier, moine, soldat et sorcier. Graphiquement, le titre semble réussi. Reste à voir s'il se révélera un minimum intéressant... Sortie prévue en juin prochain au Japon.



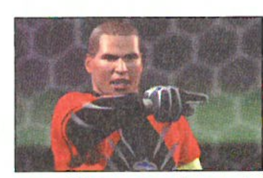
Sega est décidément *on fire* sur PS2. Après le très réussi Virtua Fighter 4, l'équipe d'AM2 a officiellement annoncé le développement de **F355 Challenge** sur la machine de Sony. Aucune date de sortie n'est encore prévue. Toujours du côté de Sega, notez qu'un jeu d'action du nom de **GunGrave** devrait faire son apparition, cette fois pour cet été, au Japon (voir photo et News Japon). Enfin, **Soccer Slam**, déjà sorti sur GameCube (voir Zoom), semble devoir être adapté bientôt sur PS2. On n'a pas fini de voir des jeux Sega convertis sur plusieurs plates-formes, c'est moi qui vous le dis...

Rumeur : La conversion de Virtua Tennis 2 sur PS2 se fait attendre. Il semblerait néanmoins que de nouveaux personnages voient le jour sur cette version. Malheureusement, on ne sait pas encore combien le jeu comptera de tennismen inédits, et pas plus leur nom. Bon, ça consolera quand même un peu tous ceux qui attendent ce titre depuis un bon paquet de semaines déjà...

C'est quoi cette invasion de personnages Disney sur PS2 ? Cette fois, c'est Capcom qui s'associe au géant américain de l'animation pour proposer **Disney Golf Classics**.



Dans le jeu, vous pourrez récupérer des objets spéciaux qui vous octroieront certains avantages (par exemple faire automatiquement un one shot). Cela déplaira certainement aux puristes mais le jeu a l'air plutôt sympa. Sortie prévue le 30 mai au Japon.



Square prévoit de sortir une simulation de football du nom de **World Fantasista** sur PS2. Le jeu proposera 36 joueurs japonais professionnels, censés se battre contre une des 35 équipes internationales présentes dans le jeu. Apparemment, la cinématique d'intro sera signée par l'équipe qui s'occupe habituellement des cut-scenes des différents Final Fantasy. Une bonne chose, mais ce n'est certainement pas l'essentiel pour réaliser un bon jeu (Square ne nous a en effet jamais vraiment emballés lorsqu'il s'est essayé aux simulations de sport). Qui vivra verra...



Aero Dancing 4 (Sega) fait furieusement penser à la série des Ace Combat de Namco. Seule différence notable : le jeu vous invite à piloter des avions, certes, mais également des hélicoptères (enfin au moins un, l'AH-64D). Si vous désirez faire le plein de visuels (screenshots, wallpapers...) concernant ce titre, je vous invite à faire un tour sur le site officiel du jeu : www.aerodancing.jp/aero4.

Spécial sites lecteurs

Un spécial sites lecteurs riche et intéressant ce mois-ci. Entrons tout de suite dans le vif du sujet avec...

www.grospixels.com : Ah, en voilà un site qu'il est bien ! Bon, ce n'est pas vraiment à des amateurs que nous avons affaire ici, et ce site est très riche et très complet. Il s'intéresse en particulier à l'histoire du jeu vidéo, aux anciennes machines, aux vieux jeux, etc. J'y ai moi-même déjà puisé bon nombre d'informations. Excellent.

www.total-gta3.fr.st : Un fou furieux de GTA III vous invite à partager sa passion au travers d'un site où on mange, respire et parle uniquement de ce jeu. Le pire, c'est que c'est super complet et vraiment pas mal foutu.

www.playerone.ht.st : Nostalgie, quand tu nous tiens... *Player One*, magazine estimable s'il en est, est resté dans le cœur de certains. Romain vous fait partager sa vision des temps anciens au travers de son site. Notez qu'il recherche d'anciens numéros qui lui manquent, alors si vous pouvez l'aider... (P.-S. : vous pouvez voir ma tronche sur une photo tirée du *Player One* n° 50 !)

www.shenmuestyle.fr.st/ : Voilà un nouveau site sur Shenmue, et un nouveau site de qualité. Comme par hasard, un des gars du site est devenu pote avec Julo... On se demande bien pourquoi ;) Bref, si l'univers de Ryo vous semble encore obscur d'une quelconque manière, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

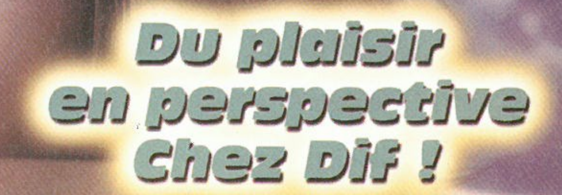
Xbox

Crimson Skies : High Road to Revenge sortira sur Xbox. Yep, en voilà une bonne nouvelle ! Pour ceux qui ne le savent pas, il s'agit de la suite d'un titre PC sorti l'année dernière. Ce jeu d'aviation fantaisiste se déroule dans un univers délirant et contient des missions variées et passionnantes qui assurent des dogfights épiques. Le design des avions promet d'être toujours aussi loufoque grâce aux fameux biplans avec hélice à l'arrière. En plus, ce sera jouable à 4 en écran splitté. Vivement l'automne, que l'on puisse se dogfighter !

Difintel - Micro

UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D





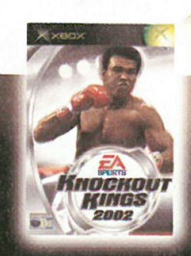
PETITS JOUEURS
S'ABSTENIR !

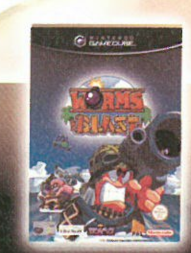


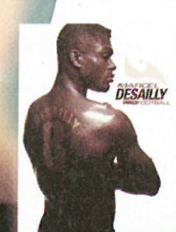














LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
Hauteville	04 74 40 04 28
Chauny	03 23 38 00 10
Laon	03 23 79 08 84
Juans les Pins	04 93 61 30 72
Aubenas	04 75 93 50 82
Annonay	04 75 67 70 76
Charleville	03 24 57 98 93
Pamier	05 34 01 02 14
Narbonne	04 68 42 37 58
Rodez	05 65 67 06 15
Bayeux	02 31 51 00 99
St flour	04 71 60 13 91
Aurillac	04 71 43 56 56
Dinan	02 96 85 17 54
Perigueux	05 53 53 55 54
Montbelliard	03 81 94 17 09
Crest	
Romans	04 75 72 78 34
Valence	04 75 78 09 68
Le Neubourg	02 32 07 00 35
Louviers	02 32 40 78 67
Ales	04 66 52 44 66
Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Pres-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernee	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crepy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fleche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17eme	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferriere	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 64 22 48 63
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Palaiseau	01 69 31 53 93
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnieres	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
98 Nouméa	00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons : 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

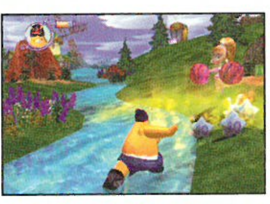
• Levallois • Colombes • Sens • Briancon •



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Mauvaise nouvelle pour les joueurs d'**Halo** désireux de provoquer en duel toute la planète. En effet, Bungie Software vient de confirmer que **les versions PAL et NTSC sont incompatibles** pour jouer en réseau. Il semblerait que les modifications de vitesse apportées aux jeux PAL pour optimiser le 50 Hz rendent le on-line impossible avec du NTSC. Il faudra donc se contenter de jouer entre Européens.

Les chiffres de vente de la **Xbox au Japon** étant en dessous des prévisions de Microsoft, ce dernier est en train d'envisager la possibilité d'opérer **une baisse de prix très prochainement**. En effet, comme en Europe, il semblerait que le tarif appliqué (pourtant beaucoup plus bas que chez nous) soit un frein à la bonne implantation de la machine dans le pays. Du coup, pour que l'écart de prix avec les autres continents ne soit pas excessif, il est aussi fort probable que la baisse s'applique petit à petit dans le monde entier. Il serait temps…

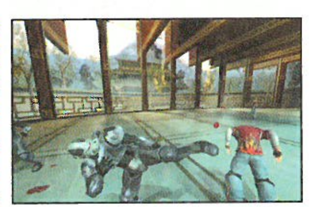


Les premières images de **Toe Jam & Earl III** viennent d'être dévoilées. Voici un petit avant-goût du titre qui, selon toute vraisemblance, ne sortira que sur Xbox. Le jeu arrivera cet automne au Japon et aux US. Au programme : rap, free-style et multijoueur.

Midtown Madness, le jeu de bagnoles de Microsoft qui se déroule en pleine ville embouteillée (comme Wreckless et Crazy Taxi, mais en beaucoup mieux), revient, cette fois-ci sur Xbox. Ce troisième volet comprendra une trentaine de voitures et utilisera pour décor non seulement Washington, mais aussi Paris. Connaissant la précision de modélisation des villes des précédents épisodes, on peut faire confiance aux développeurs pour qu'ils fassent du bon boulot.

Le premier voleur de Xbox à avoir été arrêté en Europe nous vient d'Angleterre. Le jour de la sortie de la machine, le jeune brigand a tenté de partir en courant d'un grand magasin avec une Xbox sous le bras. Par manque de lucidité ou tout simplement par prétention, il ne s'était pas douté que le poids et la taille de la machine ne lui auraient pas permis de sprinter aussi vite qu'il le souhaitait. Il s'est donc rapidement fait rattraper. Moralité : mieux vaut voler une GC qu'une Xbox !

Sega est devenu un véritable roi du recyclage. Une fois de plus, l'éditeur a l'intention de sortir **une compilation de hits Megadrive, Saturn et DC** sur Xbox. Bien qu'aucun titre ne soit encore annoncé, on peut facilement deviner que l'on retrouvera tous les classiques du genre Sonic, Shinobi et compagnie.



La mode est à la violence et au sport. Ubi Soft l'a compris et prépare **Death Row**, un titre qui, au même titre que Speedball, mélange les deux choses. On dirige une équipe qui joue à un jeu futuriste dans lequel le cuir du ballon a été remplacé par de l'acier. Pour marquer dans les cages adverses, tous les coups sont permis, et même recommandés. Outre l'aspect bourrin du jeu qui promet des distributions de pains à gogo, les développeurs suédois de SouthEnd Interactive promettent qu'on trouvera une petite gestion des équipes avec des points à gagner afin d'augmenter les capacités. Mouais, rien de neuf quoi, il suffit d'aller lire le zoom de Slam Soccer sur GC pour se rendre compte que ça a déjà été fait. Le titre est prévu pour cet automne, comme beaucoup d'autres, ce qui laisse espérer une déferlante de (bons ?) jeux.

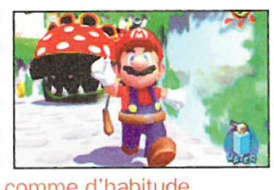
Deus Ex 2 sortira aussi sur Xbox. Ce n'est pas vraiment une surprise vu que l'architecture de la machine se prête pas mal aux adaptations PC, mais ça reste néanmoins une bonne nouvelle qui ne manquera pas de ravir les amateurs d'infiltration à la première personne.

GameCube



Le plus célèbre ambassadeur du Japon, **Godzilla**, va refaire un tour sur console. Après le titre sorti sur DC, le monstre revient sur la console de Nintendo. Le jeu se présente comme un beat'em all des familles dans lequel 14 streums viendront s'allumer la gueule en pleine ville en détruisant tous les immeubles. C'est classique, mais avec Godzilla, est-ce qu'on peut faire autrement ?

Contrairement à la version japonaise, le **Resident Evil GC** ne sera pas fourni avec une carte mémoire. Évidemment, il en sera sûrement de même pour l'Europe.



La date de sortie de **Mario Sunshine** vient d'être fixée pour le 26 août aux États-Unis. Aucune nouvelle en ce qui concerne l'Europe, comme d'habitude…

Le doublage d'**Eternal Darkness** semble bénéficier d'un soin extrême. Toutes les voix des principaux personnages seront assurées par des acteurs déjà habitués à travailler pour des jeux vidéo. On retrouve ainsi pas mal de gens de MGS 2, mais aussi de Soul Reaver, de Diablo 2 et aussi de Star Wars Rogue Leader. Le must, quoi !

Quelques détails concernant **Biohazard 0** commencent à filtrer. Côté personnages, on dirigera bien Rebecca Chambers mais aussi Billy Cohen, un nouveau venu dans la saga. Techniquement, le titre utilisera le même moteur que pour le remake du premier (combinaison de 3D et de 2D pour les décors). Enfin, le jeu se déroulera à l'intérieur d'un train, mais ça on le savait déjà.

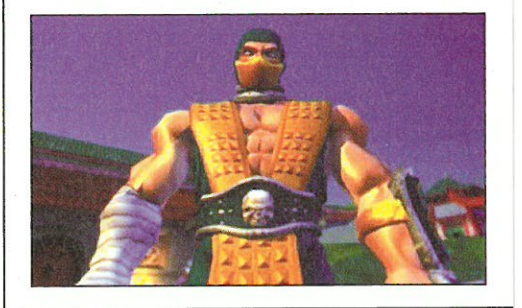


Tiens, j'en connais qui vont être dégoûtés : **Star Fox Adventures est repoussé** jusqu'à l'automne. Aucune raison n'a été donnée, mais vous pouvez toujours vous consoler en regardant une vidéo ici : ftp://ftp.pczone.co.uk/pub/pczone/download/movies/39575/STARFOX.MOV.

Multi-plate-forme

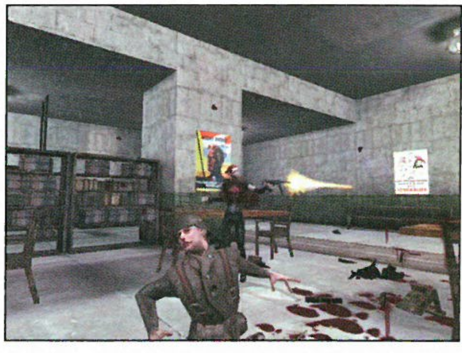
Konami a annoncé que **la collaboration avec la chaîne de sport ESPN ne sera pas renouvelée**. On serait tenté de pousser un ouf de soulagement, puisque aucun des jeux de la gamme sortis sur l'ensemble des consoles ne nous a convaincus. N'est pas Activision qui veut.

Oh, grande nouvelle ! Midway a présenté les trois nouveaux personnages qui feront leur apparition dans **Mortal Kombat : Deadly Alliance**. Les newbies répondent aux noms



de Blind Kenshi, Malvado et Drahnin. De plus, certains personnages effectueront leur come-back comme Raiden, Quan Chi, Shang Tsung, Reptile, Scorpion, Sub-Zero, Jax, Sonia, Kitana et Cyrax.

Après Nocturne, Terminal Reality travaille sur un nouveau titre action/aventure, **Bloodrayne**. Le gameplay ne changera pas trop de leur précédent jeu : on dirigera une super « agente » (qui, comme par hasard, est aussi super bien foutue), en pleine campagne contre les nazis. Prévu sur toutes les consoles de salon de l'univers, le jeu est pour l'instant annoncé pour Noël 2002. Cela dit, s'ils refont le même coup qu'avec Nocturne et ses reports incessants, on n'est pas près de le voir avant 2004. Pour admirer un extrait tiré de la version PC, vous pouvez toujours aller là : ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/bloodrayne/bloodrayne.zip. De rien !



Tada ! Voici ce que vous attendez tous, **les liens stupides du mois !** En première place, nous avons ici http://perso.wanadoo.fr/maze/svm1.0.swf, une animation en flash bien caustique qui est sans doute un des plus beaux hommages que l'on ait fait aux 16 bits. Avec www.madblast.com/oska/humor_pong.swf, vous avez carrément un Pong nouvelle génération beaucoup plus belliqueux que sa version d'origine. (Merci à Peav' de Mad Movies, grand champion de Virtua Tennis 2, pour ces liens à l'humour particulier mais décapant.)

Allez, une dernière : www.langleycreations.com/pitfall. Vingt ans après, vous avez la possibilité de rejouer au premier **Pitfall**, comme ça, gratos… c'est beau la vie ! Et là, croyez-moi, vous allez savoir ce qu'était la difficulté d'antan.

Encore un site, mais cette fois beaucoup plus sérieux. Pour ceux qui cherchent du travail dans le milieu du jeu vidéo, Lyongames.com se charge de mettre en ligne **des offres d'emploi** régulièrement. Évidemment ce n'est pas de la rigolade, on vous demandera de bonnes références, mais comme dit le dicton, qui ne tente nada n'a rien.

Et maintenant, **le fou du mois**. Après le gars qui s'est bricolé une GBA dans une coque de WonderSwan, on a celui qui la connecte sur le Net. Plutôt fier de lui, il explique pas à pas toute la procédure ici : www.fivemouse.com/gba/diary.html. Le tout illustré de photos, c'est dingue ! J'envie la copine de cet homme qui doit sûrement passer des moments formidable à l'écouter parler de TCP/IP, HTML et PHP. (Merci à Caféine, cet ex-gros porc.)

Après Maximo, Capcom semble bien décidé à faire revivre le mythe **Ghost'n'Goblins** en créant une nouvelle version GBA. Version portable oblige, le jeu sera en 2D à l'ancienne. À l'heure actuelle, nous ne savons pas s'il s'agira d'une bête conversion du vieux hit ou d'un nouvel épisode.

Sur ICQ « Gollum : (21:09) Pour Net Pad… **Y a vraiment des ouf malades !** www.jackypc.com/index2.php3?rub=articles&num=155 » Oh, les frissons ! Merci, Gollum ! Je savais que certaines personnes étaient capables de faire des choses de mauvais goût avec un PC, mais grâce à toi, je crois qu'on tient un champion. Visiblement, ça ne laisse personne de glace puisque après visionnage de l'URL, Caféine (*Joystick*) me souffle : « J'aimerais que le CD se décroche et lui sectionne les mains. Oui, ça serait amusant ! » Pourquoi tant de haine ?…

Sources (liste non exhaustive) : Gamekult, Computer and Video Games, The Magic Box, IGN, Games Press, Gamespot, Team Xbox, The Gaming Intelligence Agency, The Madman's Café, GameDaily…

Codemasters est en train de préparer un titre dans lequel on incarne un agent de la brigade des stupéfiants. En Colombie, le but sera d'abattre les trafiquants de cocaïne des différents cartels. Rien que le nom fait froid dans le dos, **Shoot to Kill : Colombian Crackdown**. Ça sent déjà la polémique… à plein nez.

Arcade, portables, divers

Toujours sur la brèche, Infogrames est en train d'adapter **Driver 2 sur GBA**. L'éditeur garantit que le moteur physique sera au top, tout comme l'ambiance sonore. Supeeer…

Plutôt sympas, les gars d'Eolith qui se sont occupés de **King of Fighters 2001**. Pour la prochaine version, ils demandent aux fans quels sont les 3 personnages qu'ils voudraient voir partir et lesquels devraient revenir. Vous pouvez leur faire parvenir des suggestions par mail (en anglais ou en coréen) à cette adresse : kofmaster@eolith.co.kr. Ça, c'est être à l'écoute du joueur. Bravo, j'applaudis des deux manos !

Depuis le récent exode de plusieurs des présentateurs-vedettes de **Game One**, certains sites nostalgiques dédiés à « l'ancien G1 » se sont créés. Ainsi, on retrouve http://gameonelegend.fr.st, dans lequel notre Gollum « Music Man » fait une sublime apparition très vampirique. D'ailleurs, ceux d'entre vous qui veulent connaître les raisons de ces départs et les problèmes auxquels est confrontée la chaîne pourront trouver une partie de la réponse ici : www.liberation.fr/quotidien/semaine/020401-060023027MEDI.html. Si vous n'avez pas le Net, le père Gollum Namias-okans vous en fait le bilan dans la rubrique Business Pad. Normalement, les conclusions devraient vous sauter aux yeux. Au passage, on en profite pour saluer Beb@kans, Alex Nassar, Juliette, Marcus, Alex Pilot et tous les autres.

Toutes les sorties japonaises et américaines

L'événement de ces mois d'avril et mai, c'est bien évidemment la sortie de biohazard sur GameCube. Et hop, encore un sujet à polémique avec des gens qui agitent les bras dans tous les sens. En effet, une partie de la rédaction ne voit dans ce remake 128 bits qu'un recyclage de plus, sans aucun intérêt. Les amoureux de la série, quant à eux, ferment les yeux sur le côté mercantile de la démarche et préfèrent profiter sans trop se prendre le bulbe des nouvelles énigmes, de l'ambiance et de la splendeur de la réalisation graphique. Cette incursion de biohazard sur GameCube illustre en tout cas la volonté de Nintendo de séduire un public plus mature, et ça c'est plutôt cool pour la suite des événements, parce que les plombiers moustachus ventripotents en salopette et les Pokémon, ça va cinq minutes ! Quoi qu'il en soit, ceux qui ont acheté la console en import trouveront là un excellent prétexte de dépoussiérer leur console. Pas trop tôt ! Ah, au fait, le nouveau Tekken a fait forte impres-



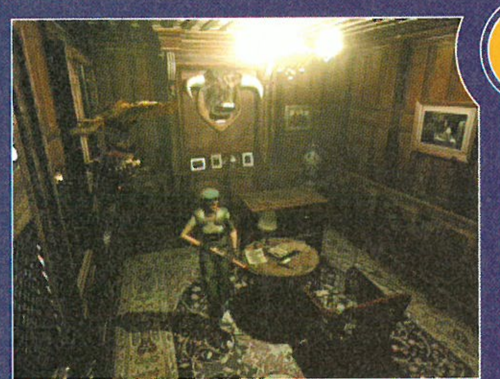
biohazard (GameCube) p.92
Kingdom Hearts (PlayStation 2) p.108
Zappings p.112
Tekken 4 (PlayStation 2) p.102
Wild Arms Advanced 3rd (PlayStation 2) p.106



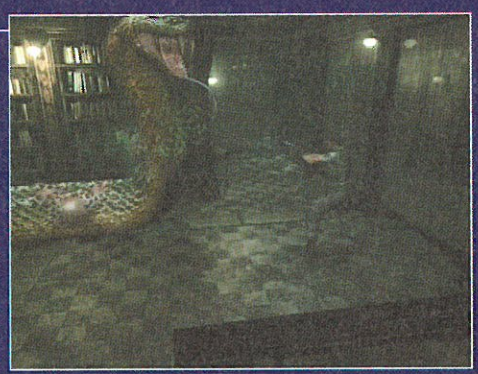
biohazard

Premier jeu de l'histoire de Joypad à décrocher la mythique note de 100 % (eh oui, ça remonte au numéro 55), Resident Evil - alias biohazard au Japon - renaît aujourd'hui sur GameCube. Un titre techniquement phénoménal et à l'ambiance transcendée qui redonne ses lettres de noblesse au survival/horror. Autopsie d'un remake d'une intensité à couper le souffle...





Jeudi 13 septembre 2001. Alors que chacun peinait à digérer les images de chaos qui avaient balafré à tout jamais les États-Unis, imprégnant une vision d'apocalypse dans les consciences, Capcom et Nintendo décidaient de révéler avec emphase leur nouveau cauchemar commun. Ressorti d'outre-tombe, biohazard surgissait et pétrifiait d'effroi, mais surtout de bonheur, les millions de fans de la série. Parmi eux, perdu dans ce magma informe, ma modeste personne jubilait et, je l'avoue, voyait même ses ch'tits n'yeux s'humecter d'un liquide lacrymal pour une fois synonyme de plaisir. Un simple remake ? Non, une vraie refonte. J'en rêvais, Capcom et Nintendo l'ont fait. C'est un tourbillon de souvenirs diffus mais néanmoins intenses qui m'assaillit pour ce titre fièrement placé dans le panthéon de mes jeux-cultes (tutoyant Final Fantasy VI). Raah, malgré mon grand âge et mes rhumatismes naissants, que d'émotions à se remémorer ces soirées entre potes à flipper tout en dérouillant du zombie. Les stores fermés, la musique à fond. Ah, les Hunters et leurs cris de fou. Les portes qui claquaient (et qui résonnent toujours dans ma tête), ce sentiment d'avancer constamment la peur au ventre avec trois cartouches dans le barillet et deux plantes et demie en poche.

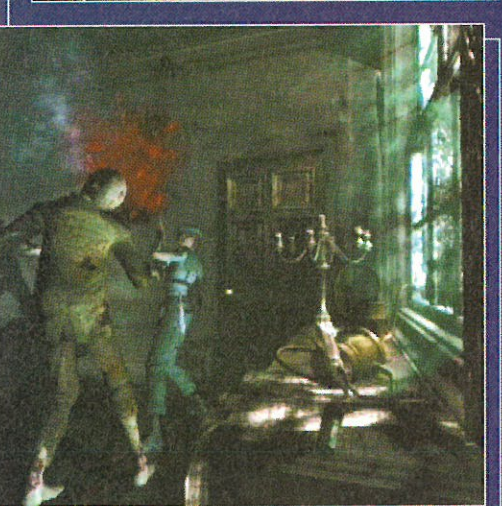


Colossal et somptueux, ce serpent n'en reste pas moins redoutable. Méfiez-vous de son terrible poison...

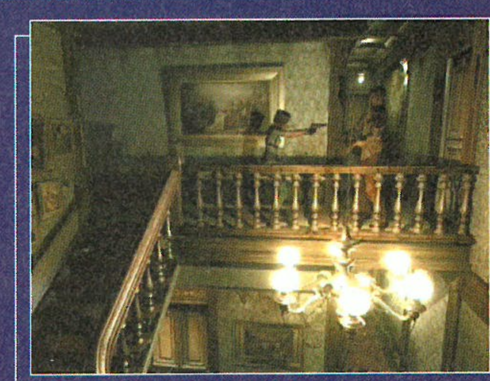
Le manoir glauque, la peur et le survival présentés dans leur plus pure expression... ah ça oui, que c'était bon. Aujourd'hui, près de six longues années ont passé (très, trop vite d'ailleurs) et biohazard reste peut-être l'un de mes plus forts souvenirs de joueur. Autant vous prévenir (mais vous l'aurez compris, non ?), ce remake GameCube, je l'attendais comme personne, prêt à le commander sur le Net, avant de me précipiter et finalement l'acheter une fortune dans une boutique d'import (avant sa sortie officielle au Japon)... Un vrai ouf malade ! Que voulez-vous, la passion intrinsèque...

SEPT JOURS DE RÉFLEXION... ET DE FRISSONS !

Une semaine s'est écoulée depuis cet achat impulsif. L'aventure est désormais bouclée, les surprises, les frissons, les éventuelles déceptions se situent derrière moi, assimilés avec le recul. Un premier constat ? Il est simple : « Je vous envie, vous qui n'avez pas encore pénétré de nouveau dans ce manoir de l'effroi ! » Pour être très clair, ce biohazard sur GameCube possède tous les stigmates de la bombe ludique absolue. Et quand je dis absolue, je pèse réellement mes mots. Bien évidemment, certains défauts subsistent, et je ne vous les cacherai nullement, mais pour qui n'est pas blasé, biohazard représente le véritable aboutissement d'un genre qu'il avait ressuscité il y a six années maintenant. N'oublions pas non plus que certains le découvriront probablement pour la première

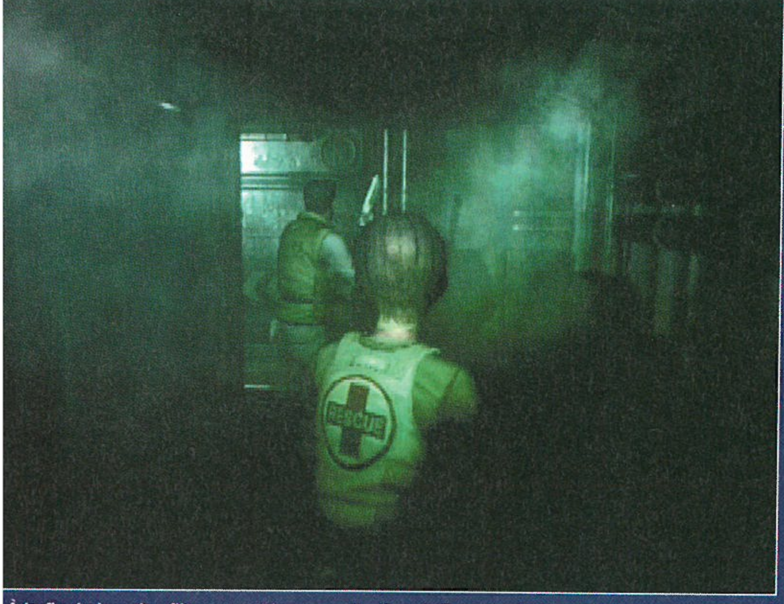


Plus véloces, les zombies ne se laisseront pas enterrer facilement. Il va falloir ruser.

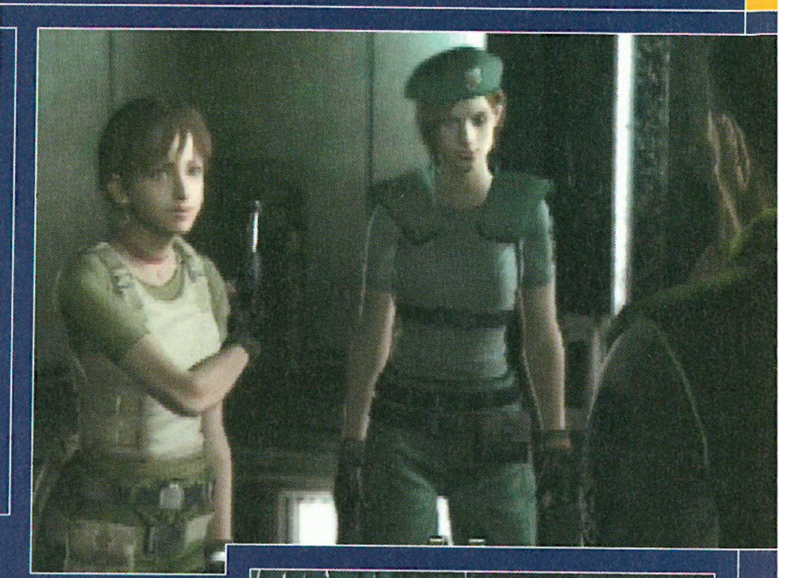


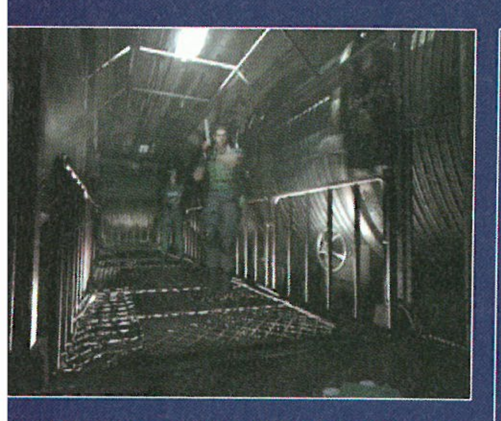
Chaque décor a fait l'objet d'un soin exceptionnel. Très chaleureuses, les couleurs donnent vie aux tentures et boiseries qui habillent le manoir.

biohazard	
Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Été 2002
Genre	Survival/Horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (5 maximum)
Niveaux de difficulté	2 (5, jeu fini une 1re fois)
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Vendu avec une Memory Card
Existe sur	PSone (version de 1996)
Compréhension de la langue	Recommandée

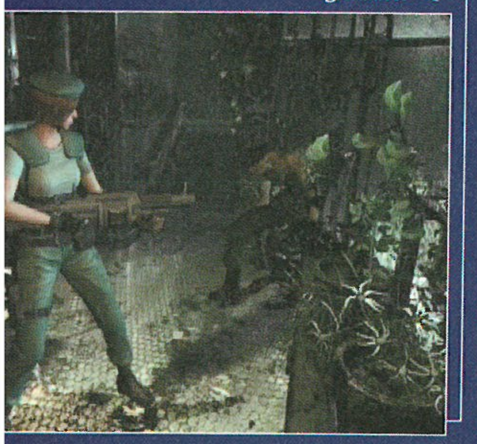


À la fin du jeu, des filtres graphiques particuliers (effets de chaleur, fumée opaque, etc.) donnent un grain vraiment photo-réaliste aux environnements. Le tout tourne en temps réel. Bluffant.





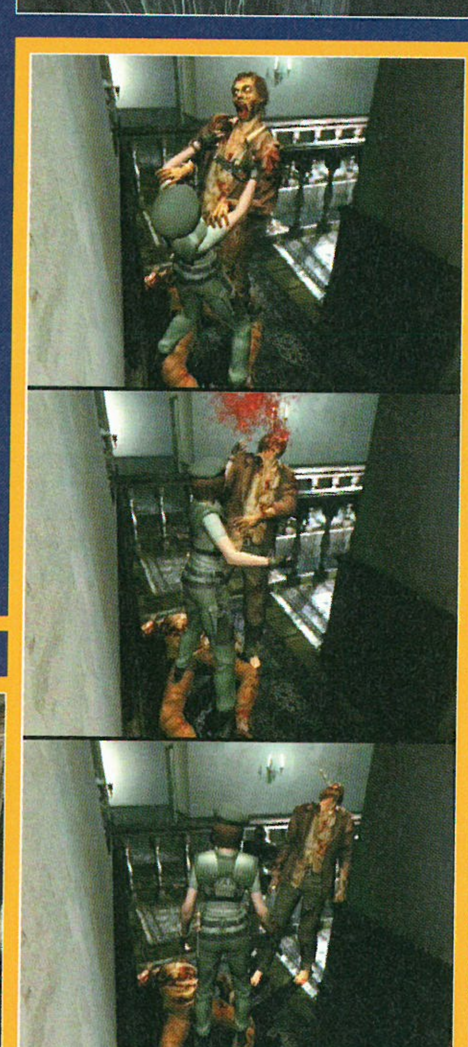
Aborder la partie avec Jill vous permettra de récupérer plus de munitions et de rations, mais surtout des armes rapidement dévastatrices comme ce lance-grenades.



fois, et là, j'ose à peine imaginer leur réaction. Beau, il l'est incontestablement, dépassant même tous les standards de qualité graphique actuels. Intense, il l'est sans aucun doute possible grâce à des ennemis plus effrayants, plus véloces. Glauque et gore, il l'est plus que jamais (ce qui pourra en surprendre plus d'un sur GameCube). Jouissif et captivant, tout simplement. Pourtant, au-delà de simples superlatifs et de quelques prouesses graphiques, biohazard étonne par son ambiance, son atmosphère étouffante peaufinée jusqu'au dernier nuage de brume. Attention, moteur…

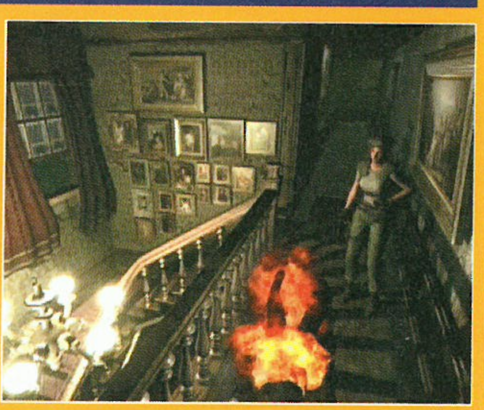
UN CAUCHEMAR NOUVELLE GÉNÉRATION

Juillet 1998, forêt de Raccoon. L'hélicoptère des S.T.A.R.S. survole l'étendue de sapins à la recherche de l'équipe Bravo. Souvenirs d'une séquence aussi culte que cruellement ringarde, avec ces acteurs live au jeu digne de l'Actors Studio du pauvre. Pourtant, aujourd'hui, la GameCube nous évite le frisson de la série Z en nous gratifiant d'une cinématique en images de synthèse intégralement repensée. Effets graphiques bien sympathiques avec alternance de plans d'ensemble dans la forêt (d'ailleurs superbe et angoissante) et cadrages en vue subjective



Et tu crames, crames, crames...

Les armes de soutien constituent l'une des principales innovations de cet opus. Jill dispose ainsi de dagues et de tasers (vous savez, ces petits gadgets qui vous électrocutent une caillera en deux secondes !), tandis que Chris se sert avec classe des dagues (lui aussi, mais de manière bien virile) et de grenades. Pour ces dernières, il suffit de les enfoncer dans la gorge d'un zombie, de se reculer et boum, a pu tête, a pu zombie, a pu streum. Pour info, la grosse giclée de sang et la jubilation intrinsèque ne sont pas en option et c'est tant mieux. Mais il s'agit là d'un cas particulier. En effet, avec le taser et la dague, les zombies se relèvent souvent. Une fois achevé (il est d'ailleurs possible de récupérer sa dague en explosant la tête), il faudra brûler les corps pour ne pas les voir se réveiller plus tard en mode « vénère ». Je sais, c'est assez glauque dans le fond, mais il s'agit là de zombies bien froids et bien pixellisés, donc pas de panique. Et puis, quel pied d'entendre ces bestiaux de l'enfer crépiter…

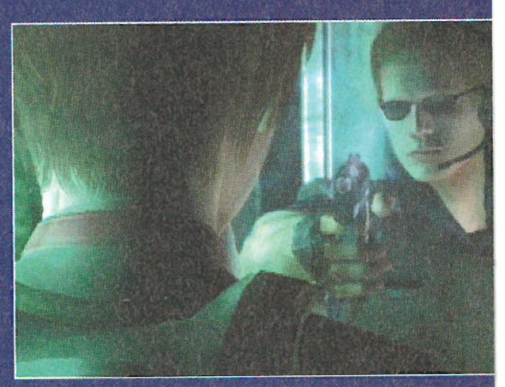




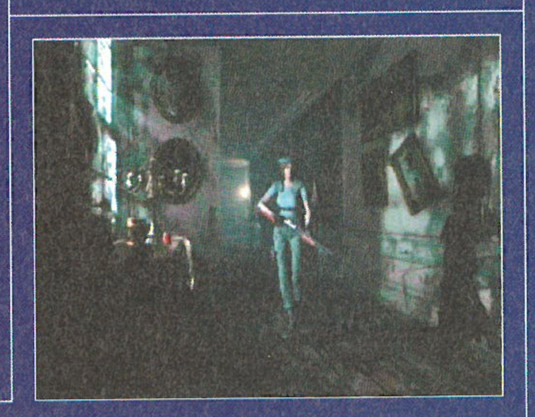


Les créatures peuvent désormais surgir de partout et même vous suivre sur plusieurs pièces.

Impressionnant, captivant, effrayant... les stigmates du jeu dément



très proches de l'ambiance Blairwitch. L'atmosphère glauque est transcendée dès ces premières minutes de jeu, et l'attaque des dobermans « zombifiés » se fait cette fois-ci avec une rage sans équivoque. Le sang gicle sur l'écran et sur le visage pétrifié de Jill. Attention, séquence choc. Le ton est donné pour ce remake où près de 60 % des éléments ont été revus. Si l'évolution graphique est évidente, elle ne fait pas tout. En effet, le gameplay a lui aussi subi de nombreux ajustements afin de rendre l'aventure plus intense, plus effrayante. La grande force de ce remake réside effectivement dans le talent des développeurs à avoir su faire revivre le sentiment de survie inhérent à la série. Il existe désormais un vrai stress, et suivre Chris en mode Hard (voire en Real Survival pour les plus téméraires qui le débloqueront après la première partie) relève de l'exploit. Tout simplement jouissif d'avancer à tâtons, de progresser sans savoir où l'on met les pieds, naviguant alors dans un océan paranoïaque. Au menu des réjouissances, sachez que les zombies sont désormais bien plus agressifs. Ainsi, il vous faudra souvent vider près d'un chargeur avant de les voir s'effondrer. Petite surprise, les corps restent sur place ! Excellent pour l'ambiance, surtout qu'une grande nouveauté fait ici son apparition. En effet, si vous ne décapitez pas un zombie, il est fort probable que ce dernier se relève quelques heures plus tard... avec des intentions toujours plus belliqueuses. Dégoulinants de sang, ces zombies revanchards que Shinji Mikami (créateur de la série) a lui-même baptisés Crimson Heads se jetteront sur vous toutes griffes dehors. Particulièrement impressionnant et tétanisant de voir fondre sur soi un zombie en furie (avec en prime un cri bien horrible) que les balles font à peine ralentir. Pour éviter ce genre de désagrément, les développeurs ont pensé au pire : il faut désormais brûler les corps ! En cours d'aventure, vous trouverez donc des bidons d'essence, vous servant à remplir une fiole. Il faudra alors se pencher sur les corps inertes de ces êtres putréfiés et les réduire en cendres pour éviter de subir plus tard leurs assauts répétés (gâchant ainsi de précieuses minutions et rations). À noter que les munitions sont distribuées au compte-gouttes, et qu'il est souvent préférable de finir ses adversaires (en tout cas les plus lents) à l'aide du couteau ! Petit conseil, n'hésitez pas non plus à éviter les ennemis qui ne représentent pas de réel danger. La technique de l'esquive est plus que jamais de rigueur. Du vrai survival. Mais les nouveautés sont encore nombreuses.



IL PARAÎT QUE C'EST VRAI, C'EST VRAI ?

À commencer par la gestion des dommages. En effet, outre la traditionnelle « explosion de crâne », il vous sera désormais possible (en visant bien et à bout portant) de pulvériser le tibia d'un zombie et d'admirer sa chute, puis son agonie. Une classe délicieusement macabre mais fort efficace, surtout sur les zombies bien gras (il en existe plusieurs « variétés », de corpulences et vélocités différentes). Soulignons aussi l'intégration des améliorations de gameplay initiées dans Resident Evil 3, comme la possibilité d'effectuer rapidement un demi-tour (le 180° turn) d'une simple pression sur le stick C (le jaune). Très pratique, surtout que vos ennemis sont eux aussi dotés de nouvelles capacités, comme la possibilité de monter ou descendre

Face à la mort

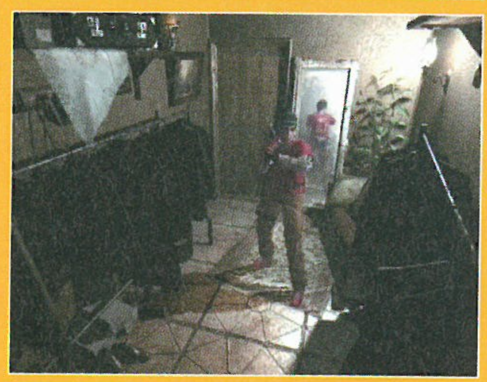
Au-delà de l'ambiance, de l'aventure et des graphismes, le réalisme des personnages et plus précisément de leur visage permet de s'immerger et de s'identifier immédiatement. Voici donc un petit portrait de famille de ces héros tourmentés. L'occasion de remarquer la finesse des traits, le travail sur les expressions des visages. Tout bouge bien sûr en temps réel. Et dire que l'on trouvait déjà révolutionnaire la modélisation des persos de Resident sur PlayStation (il y a de ça 6 ans). Imaginez juste deux secondes à quoi ressembleront les jeux dans 20 ans. Une autre forme de frisson...



Des « tronchos » phénoménales !

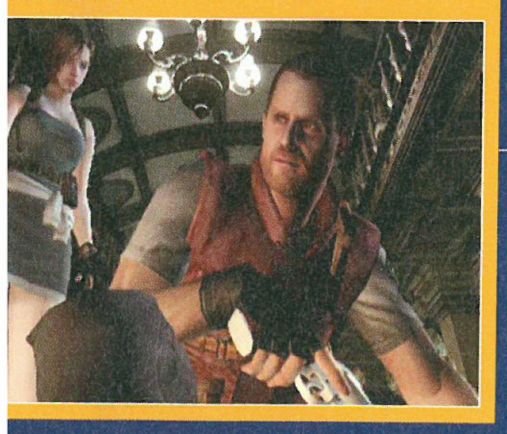
Puisqu'on fait les meilleures soupes dans les vieux pots tout pourris, finir le jeu vous permettra d'obtenir quelques précieux bonus tels que des armes de la muerte, mais surtout la fameuse clef du vestiaire. Vous pourrez ainsi changer de costume (2 par personnage) et vous la donner grave dans les couloirs de cette bicoque fantomatique. Entre la minijupe sexy de Jill (en provenance directe de Resident Evil 3) et la tenue ultra-classe de Willow… euh, de surfeur pour Chris, vous allez tout simplement faire pâlir d'envie ce gros porc de… euh, le très précieux Karl Lagerfeld.







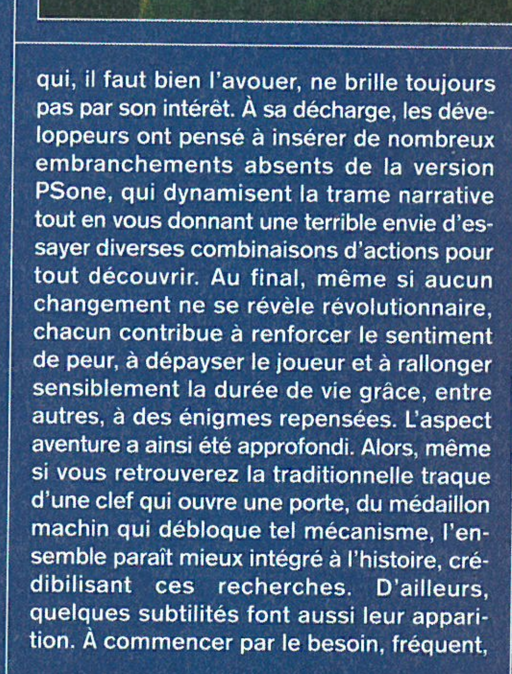
À peine rentré des sports d'hiver, Willow s'est permis une petite incursion dans le manoir. Décidément, quel poseur ce mec…



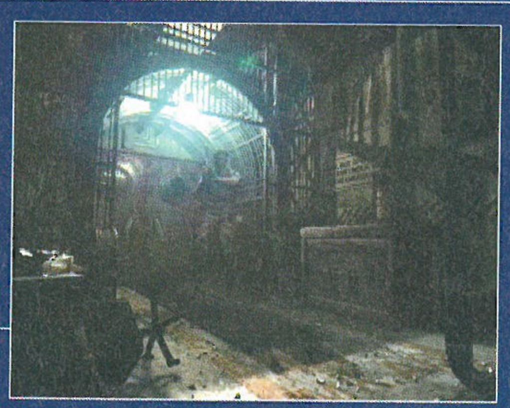
S'aventurer dans les méandres de biohazard vous permettra de vous manger quelques sympathiques baffes graphiques. L'intégration des personnages est juste ultra-impressionnante.

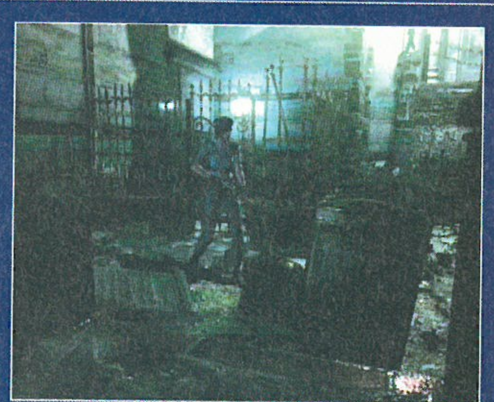


Le jeu de lumière contribue à distiller une atmosphère oppressante et cruellement réaliste.

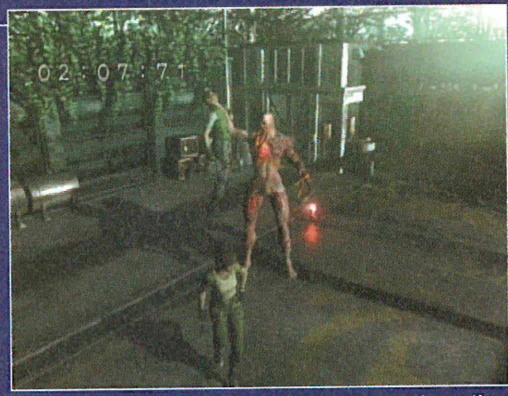


les escaliers (les chargements ont d'ailleurs été supprimés dans ces sections), de vous pourchasser de salle en salle (cela dépend toutefois des situations) et même de briser violemment des portes de séparation. À ce titre, il est sûr que les traditionnels chargements des portes, toujours présents, n'ont été maintenus que pour l'ambiance (certains s'en plaindront, c'est compréhensible) puisqu'à la fin du jeu, des zones entières initialement séparées par des portes, sont ouvertes sans pour autant donner lieu à des « loadings ». Une question d'atmosphère, et de nostalgie aussi. Quoi qu'il en soit, promis, ces quelques changements ajoutés à des apparitions aussi violentes qu'inattendues ne cesseront de tendre vos petits doigts sur le pad. Mais ce n'est pas tout. Plusieurs lieux inédits font aussi leur apparition : un cimetière, une forêt entière, une cabane isolée sur une colline, les cryptes du manoir, et bien d'autres à la thématique visuelle tout aussi angoissante. Un mini-scénario parallèle avec un nouveau boss, la hideuse Lisa, a même été intégré afin de rafraîchir l'intrigue originale qui, il faut bien l'avouer, ne brille toujours pas par son intérêt. À sa décharge, les développeurs ont pensé à insérer de nombreux embranchements absents de la version PSone, qui dynamisent la trame narrative tout en vous donnant une terrible envie d'essayer diverses combinaisons d'actions pour tout découvrir. Au final, même si aucun changement ne se révèle révolutionnaire, chacun contribue à renforcer le sentiment de peur, à dépayser le joueur et à rallonger sensiblement la durée de vie grâce, entre autres, à des énigmes repensées. L'aspect aventure a ainsi été approfondi. Alors, même si vous retrouverez la traditionnelle traque d'une clef qui ouvre une porte, du médaillon machin qui débloque tel mécanisme, l'ensemble paraît mieux intégré à l'histoire, crédibilisant ces recherches. D'ailleurs, quelques subtilités font aussi leur apparition. À commencer par le besoin, fréquent,









À l'image d'Onimusha 2, des personnages de soutien pourront vous épauler lors de certains combats particulièrement âpres.

L'Actors « Stubio »

Sur GameCube, Shinji Mikami et son équipe ont particulièrement soigné la mise en scène. Redynamiser l'aventure en incluant de nouvelles cut-scenes, renforcer l'intensité en peaufinant les cadrages, voilà qui rend l'histoire encore plus captivante. À ce chapitre, les animations impressionnent par leur réalisme et la décomposition souple de chaque mouvement ici criants de vérité. À noter que les dialogues ont tous été rejoués, voire partiellement réécrits. Un seul petit hic : quelques infimes saccades lors de certains passages, des saccades aussi anecdotiques qu'inexplicables, d'ailleurs. Quoi qu'il en soit, on commence à bien maîtriser l'art du découpage et du travelling chez Capcom.





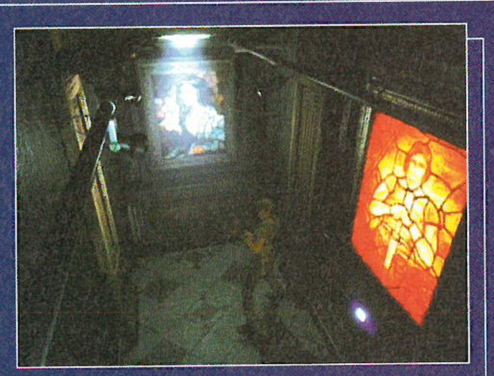




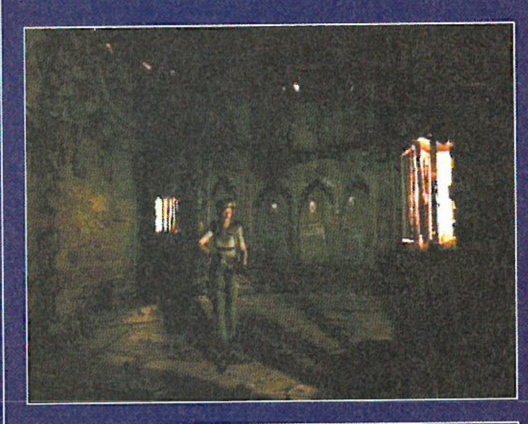
d'inspecter ses objets. Certes, cette option existait déjà dans les précédents épisodes, mais elle a été ici affinée. Il existe même des petits puzzles uniquement accessibles par l'inventaire qui vous obligeront à examiner de manière particulièrement méticuleuse toutes vos découvertes. Pendant que j'y suis, deux mots sur la bande-son, tout simplement grandiose. Bruitages percutants et musiques d'ambiance réarrangées avec maestria. Plus subtile, et sachant se faire désirer, la partition de ce remake opère comme un véritable régulateur de la peur. Devant tant de qualité, comptez sur moi pour guetter la sortie d'un éventuel album que vous pourriez prochainement retrouver décortiqué dans un futur Zique Pad. Mais concentrons-nous sur notre sujet, il reste encore tant à découvrir...

UNE AFFOLANTE RENAISSANCE

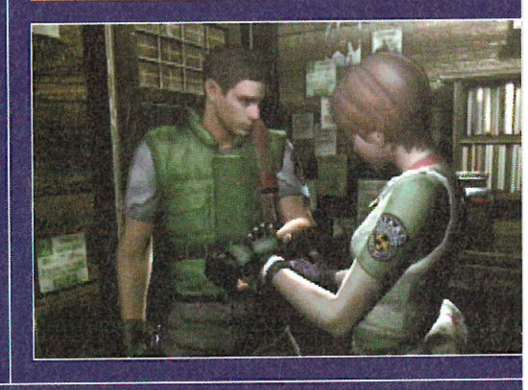
Fidèle à l'original sur PlayStation, biohazard GameCube utilise la désormais célèbre représentation graphique plaçant des personnages 3D intégrés dans des décors en 2D pré-calculée. Certains pourront peut-être s'étonner de cette démarche, tant l'approche 3D d'un Code : Veronica semblait indiquer une nouvelle direction prise chez Capcom. Faut-il pour autant se résigner et voir là une sorte de conservatisme préjudiciable ? Non, non et re-non, tant les décors bénéficient d'un soin encore jamais vu dans un jeu vidéo ! Ainsi, si l'on compare ce titre GameCube avec Onimusha 2 (utilisant la même représentation graphique) sorti le mois dernier sur

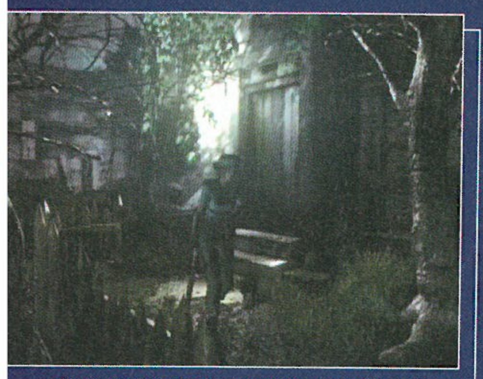


Toutes les énigmes ont été repensées. Même si les changements ne sont pas toujours flagrants, résoudre chaque puzzle demandera un peu plus de jugeote qu'auparavant.



PlayStation 2, un réel fossé existe déjà en faveur de biohazard ! Tout d'abord, la finesse des environnements se révèle impressionnante. L'ensemble tourne en haute (on serait tenté de dire en « très haute ») résolution, avec une palette de couleurs riche et particulièrement bien utilisée. Pourtant, la principale différence réside dans l'intégration de nombreux éléments mobiles donnant une vie, voire une âme, aux décors. Les graphistes ont en effet inséré de nombreux éléments vidéo permettant d'animer des buissons, de faire ruisseler de l'eau dans les cavernes, de faire danser les flammes des chandeliers, d'onduler les ombres d'effrayants brasiers... À ce degré de finesse et de richesse graphique, il s'agit tout simplement d'une prouesse inégalée, s'approchant comme jamais du rendu photo-réaliste ! Sans parler de la brume volumétrique qui habite certains lieux, des branches qui plient sous le vent... Croyez-moi, à ce niveau, il devient impossible de critiquer les soi-disant décors 2D « inertes ». Même hanté par des hordes de morts-vivants, l'univers de biohazard a désormais une vie. Pour être franc, les décors sont tellement retravaillés, les cadrages si différents, les nouveaux environnements si nombreux, les embranchements inédits si intéressants, les énigmes vraiment remaniées, les apparitions des ennemis si inattendues et la recherche des objets tellement mieux intégrée et variée, que même les joueurs ayant refait près d'une dizaine de fois (et c'est mon cas) Resident Evil sur PlayStation auront l'impression de naviguer dans un autre jeu ! Un détail qui possède néanmoins son importance : le pad GameCube est merveilleusement exploité.

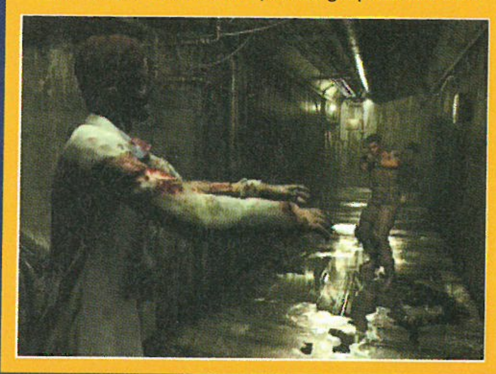


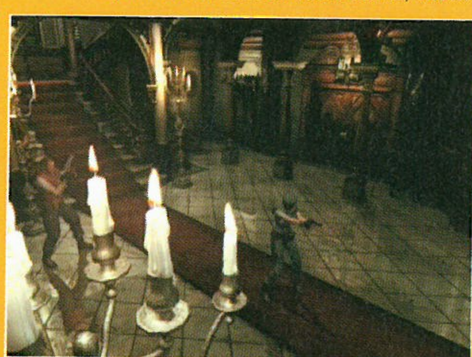


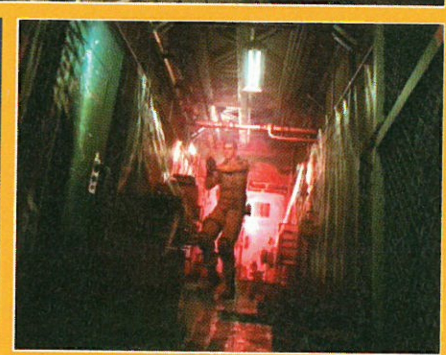
De nombreux lieux en extérieur ont été créés spécialement pour ce remake. Lorsque vous énétrerez dans les sous-bois, vous comprendrez enfin ce que le mot « peur » signifie.

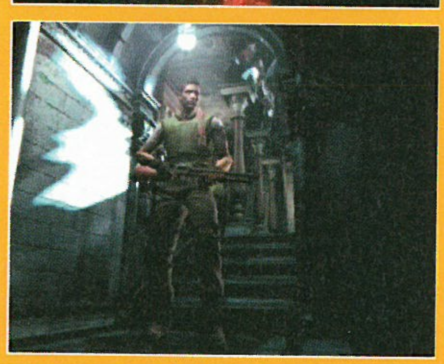
À couper le souffle

Il ne s'agit que de mon modeste avis, mais pour moi, biohazard dispose aujourd'hui des plus beaux graphismes jamais vus dans un jeu vidéo. Tout simplement. En effet, la technique 2D/3D atteint ici des sommets qu'on imagine bien sûr dépassés dans quelques mois, mais en attendant, quelle baffe ! De la haute résolution, des décors fournis, esthétiquement somptueux, presque vivants grâce à l'ajout de vidéos parfaitement intégrées, raaaah, c'est clair, je n'en puis plus ! Le plus bluffant reste sans nul doute l'admirable gestion des éclairages, encore plus impressionnante que les graphismes eux-mêmes. Le déplacement des ombres, les jeux de lumière très subtils… au secours ! On ressent la fraîcheur des lieux, l'humidité grâce à l'eau qui ruisselle dans les cavernes, la chaleur suffocante dans la salle des machines. Seul petit reproche technique pour chipoter, certains éléments du décor (par exemple les feuilles) ne se réfléchissent pas sur les persos 3D… D'un autre côté, si vous saviez à quel point on arrivera à faire sans ! Imaginez un peu biohazard 0 qui, c'est désormais officiel, utilisera le même moteur, mais dans sa version optimisée. Vite… de l'eau bénite, vite…





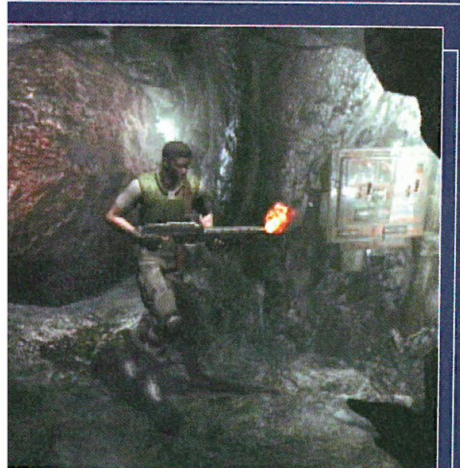




es différents degrés de vibration à l'emplacement des touches, il apparaît beaucoup lus précis et ergonomique que le Dual Shock u le pad Dreamcast (Code : Veronica). Par exemple, la touche d'inventaire (bouton Y) st idéalement placée juste au-dessus de otre pouce, ce qui permet de changer d'are ou de prendre une ration avec une rapiité déconcertante. Plus que pratique dans s face à face tendus. Idem pour le plan qui pparaît d'une simple pression sur le bouton Très bien pensé, même si on regrettera que croix digitale, bien trop petite, est d'emblée élaissée. Même s'il s'agit d'un remake, les éveloppeurs de biohazard GameCube ont onc clairement choisi de revoir intégraleent leur copie… pour un résultat quasi sans ute ! Impressionnant pour un jeu développé en un an seulement !

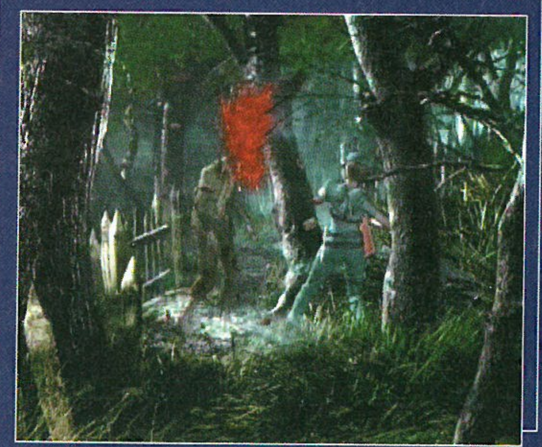
D'ANODINES GRIFFURES

ourtant, malgré toutes ses qualités, biohard n'est pas exempt de quelques défauts. l'adore, vous l'aurez compris, mais je ne is pas non plus aveugle ; je me dois donc vous prévenir sur les quelques errements ncontrés, certes légers, mais présents. À mmencer par sa jouabilité toujours aussi igeante. Ainsi, même si les habitués retrouront instantanément leurs repères, les néoytes risquent d'être victimes du célèbre symptôme du « j'me cogne dans tous les murs pendant les 20 premières minutes ». Rassurez-vous, les séquelles s'estompent assez vite, mais il faudra savoir composer (ou farfouiller dans les menus pour choisir la config' qui vous siéra le mieux, bande de bourgeois du pad) avec la relative rigidité des commandes. Cela étant dit, je me permets d'ailleurs d'introduire de nouveau la fameuse « Minute nécessaire de M. Nicolas » (notre maquettiste zélé passé maître dans l'art du chipotage intellectuel) pour souligner certains éléments, oulala, fort notables. En vrac, il est vrai qu'une fois blessés, Chris ou Jill s'obstinent à se tenir les côtes, même s'ils ont été mordus à la jugulaire. Certes. Autre petit défaut, les pieds ne sont pas toujours pile-poil calés sur les marches des escaliers ; idem pour certains bugs de collision entre une arme et un mur par exemple. Pour continuer dans cette litanie de désagréments qu'un joueur normal pardonne assez vite (on a vu pire les



Même s'il ne servira qu'en toute fin d'aventure, le lance-flammes possède un impressionnant rayon d'action. Idéal pour les passages chauds (sans mauvais jeu de mots).

Il existe près de 5 niveaux de brume volumétrique. L'herbe s'agite doucement, les branchages plient et le souffle du vent ronge vos tympans. Ambiance, ambiance…





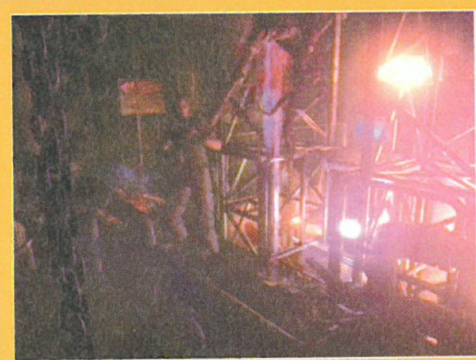
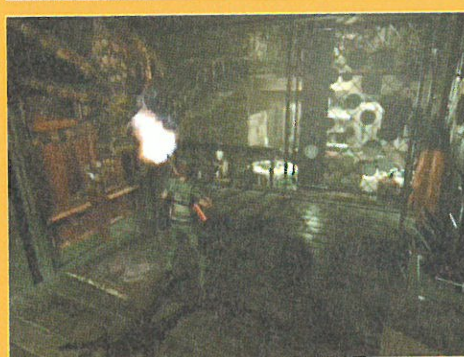
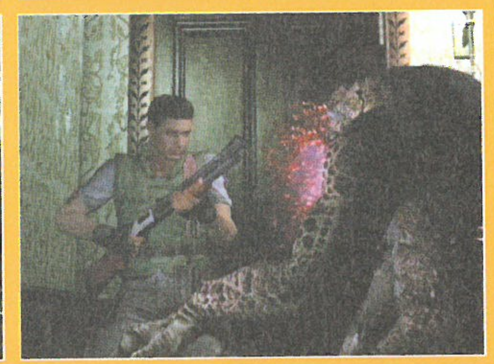
Contrairement aux ridicules chiens gluants du film, les dobermans de biohazard sont vraiment hideux et effrayants.

gars, quand même), il faut noter la présence d'infimes saccades lors de certaines cut-scenes, ainsi qu'un léger temps de latence (de l'ordre de la milli-seconde) entre chaque changement de plan. J'en conviens, mis bout à bout, tous ces petits défauts semblent bien craignos, mais rassurez-vous, ils se perçoivent surtout lorsqu'on opte pour la place du spectateur... Pour le joueur, une fois immergé et imprégné par l'ambiance, seul le jeu compte et il est excellent ! Clôturons donc la minute de Nico, en espérant juste qu'il ne r'mette pas ça de si tôt. Merci pour lui... Question vrais regrets, j'espérais voir enfin le sang maculer les habits des héros, ou carrément les zombies leur arracher des éléments de leur combinaison. Des « détails » qui avaient d'ailleurs été évoqués pendant le développement de Resident Evil 2 (ou plus précisément le 1.5). N'oublions pas toutefois qu'il s'agit d'un remake et que Capcom n'a jamais caché vouloir plus innover avec biohazard 0 et 4, les vrais nouveaux jeux de la série.

BIOHAZARD, LE CHEVAL DE TROIE DE NINTENDO

Rien ne sert de se le cacher, le succès commercial de biohazard est un objectif-clé pour Nintendo, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il s'agirait de prouver que les jeux au contenu mature ont aussi leur place sur GameCube. En outre, un gros succès montrerait clairement aux éditeurs tiers qu'il existe un vrai marché (genre oyé oyé les

Oh mon dieu, quelle horreur !

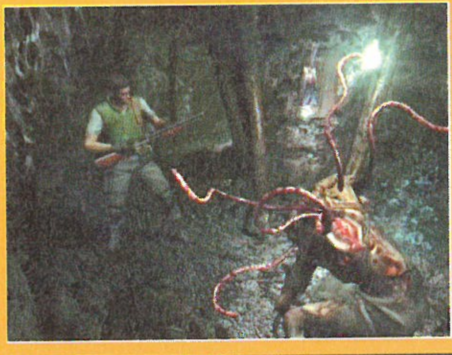
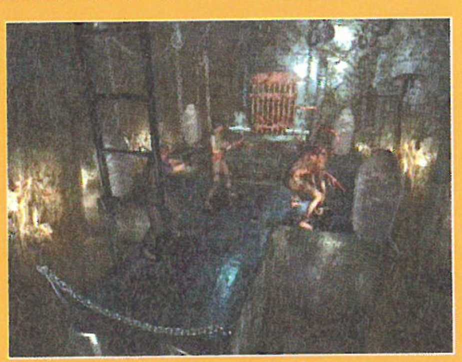





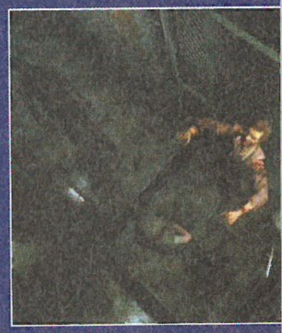
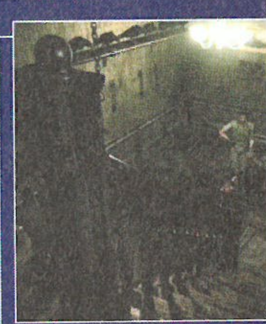
Pas de doute, que ceux qui pensaient découvrir un biohazard édulcoré se rassurent. Cette version GameCube s'illustre tout simplement comme la plus gore développée à ce jour. Le sang gicle méchamment, les impacts et bruitages sont sourds et violents. Les membres tombent en charpie, les zombies disposent de plusieurs râles à vous glacer le sang... Petite subtilité, vers la fin du jeu, vous trouverez une cassette qui vous permettra de revivre la mort (en vue subjective) de Kenneth. Impressionnant, mais à réserver bien sûr à un public averti. À chaque âge ses plaisirs...

Le mystère Lisa Trevor

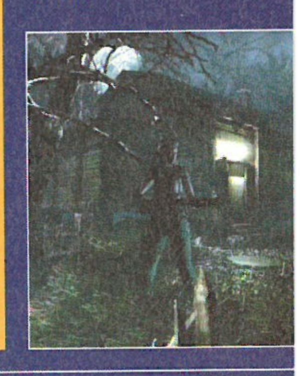
« J'ai poignardé maman deux fois. J'ai poignardé papa trois fois. C'est bizarre, ils ne veulent plus me parler. J'ai les doigts tout collants, je me sens toute seule et ils m'ont retiré maman... Ah non, je l'ai retrouvée aujourd'hui. Malheureusement, à l'intérieur, ce n'était pas elle. Je suis si triste. Où es-tu, maman ? » C'est par ces quelques lignes griffonnées sur des photos de famille jaunies que vous ferez connaissance avec Lisa, un personnage énigmatique, glauque, inédit. Qui est-elle ? Où est-elle ? Qui se dissimule dans le corps tourmenté de cette étrange créature menottée qui hante les nouveaux lieux du jeu ? Quelles expériences ont produit cette abomination errante ? La forêt et les catacombes renferment peut-être un secret que personne n'avait encore jamais osé imaginé. Une fois de plus, Capcom nous surprend en incluant cette histoire parallèle aux accents de Silent Hill. Glauque et malsain, biohazard s'enrichit de nouvelles émotions, de nouveaux frissons...



Pour bien retranscrire l'angoisse palpable dans cette scène, il vous faut imaginer le cri rauque des corbeaux et les différentes ombres qui dansent avec la lampe...





Saitek Game Pad
Manette compatible Game Cube™
fournie avec 2 grips interchangeables
de couleurs différentes
Câble Audio-Vidéo
pour Game Cube™
Câble d'Extension
pour Game Cube™
Rallonge de 2 mètres
Câble RGB SCART
pour Game Cube™
Câble S-vidéo
pour Game Cube™
L'univers Game Cube™
s'offre à vous !
Points de vente & infos http://www.saitek.com • Tél : 01 39 86 96 30
REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. est une société du groupe SAITEK
Recevez GRATUITEMENT le catalogue
Game Cube™, XBox™,
Game Boy Advance™, Playstation2™ :
volants, manettes, accessoires
Nom/Prénom
Date de naissance
Adresse
CP
Ville
JP 05/02
Saitek
www.creations-philippe-toumire.com

Certains passages inédits semblent puiser leur esthétique dans le style lugubre de Silent Hill. Un mélange plus que percutant.

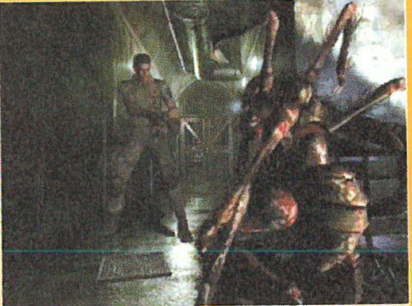
dollars) sur GC, et que Nintendo n'est pas seul (ce qui est un peu le cas en ce moment) à réussir à vendre ses jeux sur cette nouvelle console. Première indication, d'après les charts du magazine « Dengeki », Capcom aurait écoulé près de 104 000 exemplaires de biohazard lors des deux premiers jours de lancement ! D'après nos sources, il s'agirait d'un résultat plus qu'honnête puisque l'éditeur aurait préféré mettre peu de copies en circulation (on parle d'un peu plus de 200 000 unités), espérant beaucoup plus des marchés occidentaux, États-Unis en tête. Une affaire à suivre, donc... Beaucoup de personnes se demandent si, à lui seul, biohazard mérite l'achat d'une GameCube. On peut répondre en soulignant que la série des Resident Evil (hormis le volet online) est désormais une exclusivité GameCube. Ce remake est une tuerie absolue. Resident Evil 0 et Resident Evil 4 devraient faire encore plus fort, en tout cas d'un point de vue technique. Si vous le connaissez déjà, vous allez être impressionné. Si vous n'avez jamais traîné vos guêtres dans le manoir, apprêtez-vous à flipper comme jamais ! Que les choses soient claires : un excellent jeu, remis au goût du jour (c'est un euphémisme), reste un excellent jeu. biohazard n'est donc pas une révolution, et à ce titre, ne mérite plus la note ultime qu'il avait décroché il y a 6 ans maintenant. Pourtant, intégralement dépoussiéré et lustré à l'extrême, l'aventure peut aujourd'hui s'aborder avec un œil neuf et terriblement accrocheur. Véritable tuerie graphique, doté d'un rythme impressionnant et maîtrisant comme personne toutes les finesses du survival/horror, biohazard GameCube marquera de nouveau les esprits à jamais. « Un chef-d'œuvre inoubliable » (© Olivier Prézeau/Gollum, Joypad 55/119).

Gollum

L'antre de la folie

Pour effrayer les connaisseurs du premier volet, Capcom a décidé de varier les apparitions des zombies et autres créatures. Le coup des dobermans qui brisent les fenêtres a, par exemple, été revu, mais il y a bien pire. En fait, là où vous vous attendez à être surpris, le calme règne la plupart du temps… pour mieux déclencher l'effroi lors d'un futur passage. Les surprises sont nombreuses, au même titre que les sursauts et les sueurs froides, mais ne comptez pas sur moi pour vous les révéler. Je peux toutefois vous assurer que biohazard vous fera trembler bien plus qu'auparavant. Oui, bien plus. Au fait, ça n'a pas grand-chose à voir, mais pour le petit clin d'œil, les accros de Joypad auront peut-être remarqué que j'apprécie particulièrement ce titre d'encart (« L'antre de la folie »). Je dois d'ailleurs l'avoir placé dans tous mes tests de survival/horror, comme ça, histoire de, une sorte de gimmick. Passionnant, non ? Arf, enfin, tout ça pour dire que ce remake fout grave les chocottes. Si, si.

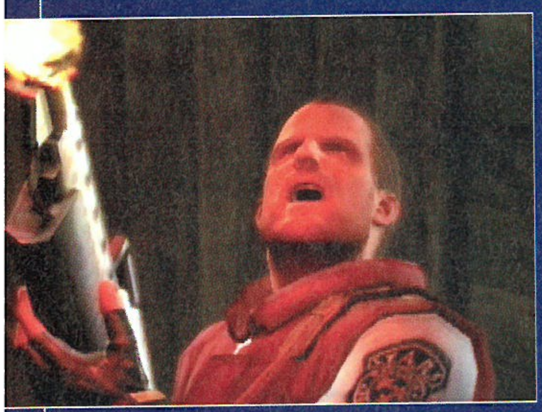


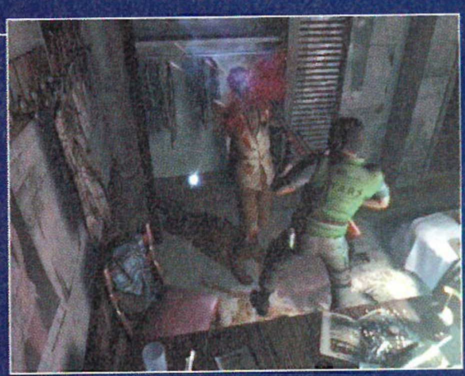




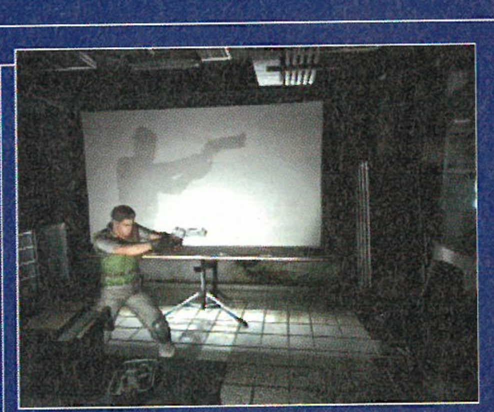
Note

9/10



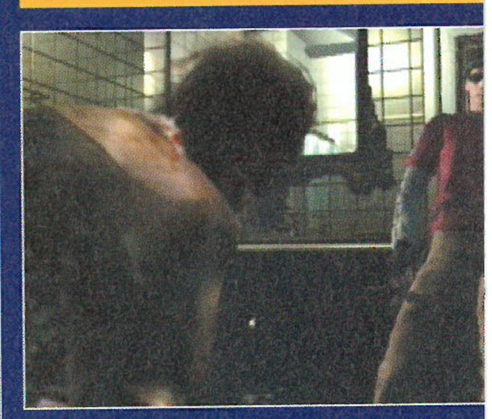


En fonction de la distance, de l'arme et de votre timing, il est parfois préférable d'exploser le tibia des zombies. Classe…



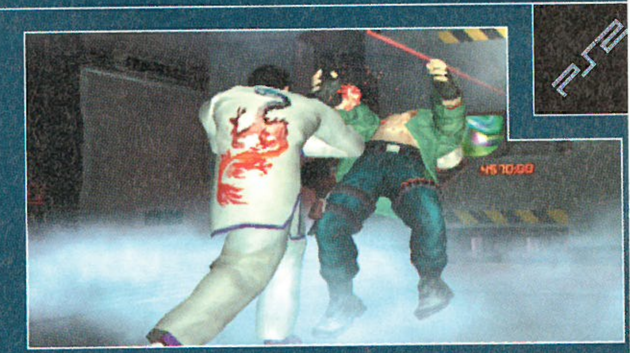
Les ombres tuent littéralement la tronche. On peut même apercevoir la gâchette. Au secours !







Tekken 4



Tekken 4 arrive enfin à la rédaction, mettant fin à un suspense qui commençait à peser lourd sur le moral des fans de la série. Maintenant, on peut souffler et vous dire que le jeu tient toutes ses promesses avec son gameplay retravaillé et sa réalisation divine. Un effort de renouvellement qu'on ne pourra qu'applaudir des deux pieds !



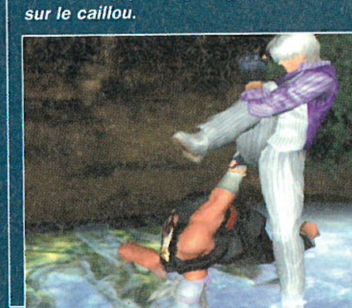
Lee s'apprête à piétiner le crâne d'Heihachi, qui n'a plus grand-chose sur le caillou.



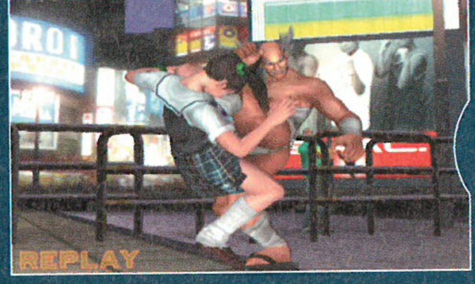
King agite son linge sale en pleine rue.



Steve Fox calme les ardeurs de Law avec une bonne droite !



Julia a réussi à décoiffer Paul avec sa projection !

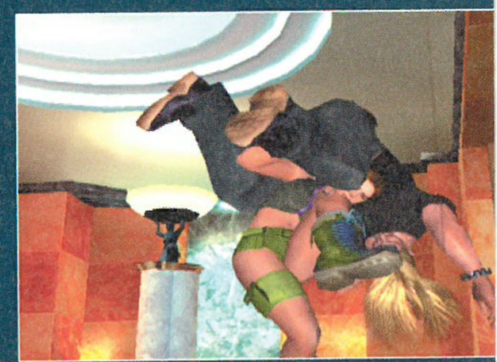




Tekken 4

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Septembre 2002
Genre	Baston 3D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Spécial	-
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

Tekken, c'est avant tout un méli-mélo familial qui se termine la plupart du temps en coups de poing. Souvenez-vous des épisodes précédents : Kazuya jette son père dans un volcan pour lui prouver qu'il est le plus puissant de la famille. Mais le vieillard remonte de son bouillant cercueil pour le plonger à son tour dans la lave, histoire de remettre les pendules à l'heure. Les années passent et Jin, le fils de Kazuya, grandit. Il en profite pour mettre une raclée à son grand-père et à un démon inca. Dans Tekken 4, Heihachi découvre l'existence d'une société secrète appelée la G Corporation, dont le dirigeant n'est autre que Kazuya, revenu d'entre les morts grâce à la technologie du clonage. Bref, la famille va se recomposer pour notre plus grande joie et s'en mettre de nouveau plein la « troncho » pour fêter ses retrouvailles ! Tekkeeeeeeeen, ton univers impitoyableuuuuhhhh !!! L'occasion espérée aussi de voir vieillir nos chers combattants qui sont maintenant dans la force de l'âge, et d'accueillir de nouveaux protagonistes comme Steve Fox, un jeune boxeur, mais aussi un gros bourrin qui répond au nom de Craig Marduk, Christi Monteiro, qui est la copine d'Eddy Gordo, Combot le robot, et enfin Violet, un scientifique sortant tout droit du quartier parisien du Marais.



UN GAMEPLAY DIFFÉRENT

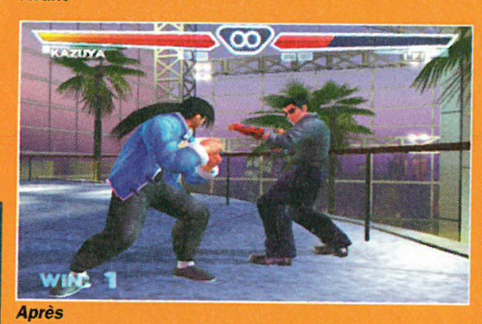
Les développeurs nous avaient promis de grands changements dans la prise en main de ce quatrième épisode de Tekken. Dans la pratique, il faut avouer que le soft connaît effectivement de profondes refontes, même si dans le fond, l'essence du jeu demeure la même. Premier constat : la vitesse d'enchaînement des coups est moins frénétique. Les combos nécessitent un timing plus lent, ce qui rend le gameplay de T4 plus « technique » si on le compare à ses précédents volets. De plus, les attaques ont une distance de portée plus restreinte, ce qui nous oblige à nous rapprocher un peu plus près de nos ennemis. Autre changement notable, les

Poussée et basculement

Outre les déplacements latéraux, Tekken 4 introduit la notion de bousculade et de basculement de position. Comme le soft dispose maintenant d'arènes fermées qui permettent aux joueurs d'intégrer intelligemment les éléments du décor dans les joutes, les développeurs ont ajouté ces nouvelles possibilités pour modifier les habitudes des joueurs des volets antérieurs et optimiser les techniques de projection au mur. Ainsi, le mouvement de basculement de position sert à se sortir d'un confinement stratégique à la bordure d'une aire de combat en intervertissant sa place avec celle de son adversaire. Dans bien des cas, cela peut offrir de jolis revirements de situation. Quant aux poussées, elles permettent de se dégager d'une saisie ou de faire perdre momentanément l'équilibre à son ennemi, qui, durant un court laps de temps, ne peut déclencher d'attaque. Cette méthode fort anodine peut cependant créer la différence. Surtout lorsque l'on sait que ce Tekken 4 privilégie plus que jamais les combats rapprochés du fait de la portée de ses coups plus restreinte.



Avant



Après

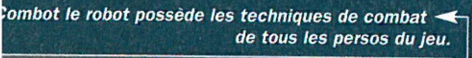
Entre Panda et Kazuya, c'est l'amour fou !



projections ne s'exécutent plus que sur une unique commande au lieu de deux (△ + ◎), les touches ◎ + ⊗ servant désormais à enclencher des mouvements de basculement ou de bousculade en imprimant une direction au paddle. Cette technique permet d'intervertir votre position avec celle de votre adversaire en cas de projection contre un mur. Quant aux déplacements des combattants, Tekken 4 offre désormais des pas latéraux pour esquiver les assauts de vos belligérants, à l'image de DOA3 sur Xbox. En ce qui concerne les coups des persos, l'efficience de certaines attaques a été révisée à la baisse. Par exemple, les uppercuts (Kazuya, Jin, Heihachi) sont moins efficaces alors qu'ils constituaient l'un des coups les plus puissants des opus antérieurs. En d'autres termes, les habitués risqueront de perdre leurs repères !

MAIS ENCORE ?

Les protagonistes de Tekken 4 disposent en moyenne de 80 coups, sachant que certains personnages comme Hwoarang ou Lei bénéficient d'un éventail d'attaques pouvant se chiffrer à un peu plus d'une centaine grâce à leur capacité à changer de position de défense et de forme de combat. Par exemple, Lei jouira de plusieurs techniques de joute comme celle du serpent, de l'homme ivre, du dragon, de la grue, du tigre ou de la panthère ! Parmi les nouveaux venus, le perso le plus bluffant à manier s'avère être sans aucun doute Steve Fox, qui, bien qu'il ne dispose que d'enchaînements au poing, présente une prise en main fort originale et révolutionnaire. En effet, son grand atout réside dans ses nombreuses feintes de corps et sa capacité à opérer en perpétuelle situation de contre-attaque. De leur côté, Craig Marduk et Christi Monteiro demeurent somme toute assez classiques dans leur maniabilité. Le premier utilise un style de joute proche du « grappling », tandis que la seconde, bien que sexy, ne nous fournit qu'une pâle copie des mouvements d'Eddy



Combot le robot possède les techniques de combat de tous les persos du jeu.





Yoshimitsu peut aspirer l'énergie de ses adversaires pour remplir sa jauge de vie.



Kazuya utilise une attaque imparable qui casse garde de son ennemi.

Le mode Team Battle

La section Team Battle est très conventionnelle dans son principe. Elle vous permet de créer une équipe de combattants allant de 2 à 8 protagonistes. Évidemment, les personnages s'affrontent à la chaîne et c'est le team qui n'a pas épuisé son capital de spartes qui gagne. Autrement, il est dommage qu'entre chaque joute il y ait des temps de chargement, bien qu'ils soient très courts. De plus, ce mode n'apporte rien de neuf aux précédentes options Team Battle de la saga.

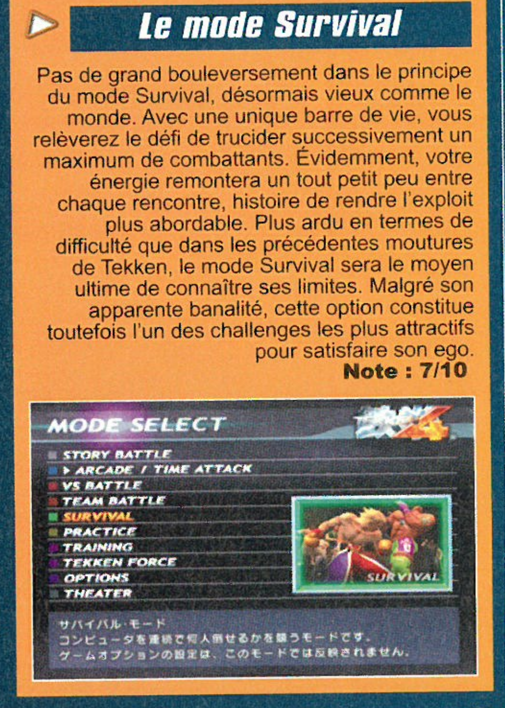
Note : 5/10

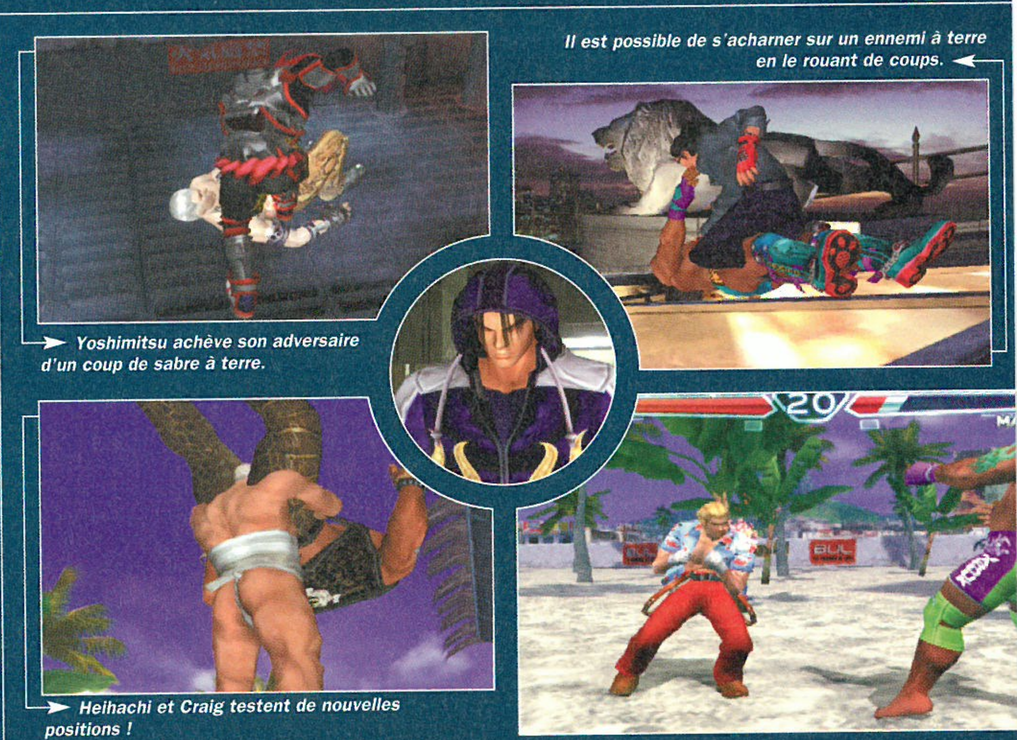


Le mode Survival

Pas de grand bouleversement dans le principe du mode Survival, désormais vieux comme le monde. Avec une unique barre de vie, vous relèverez le défi de trucider successivement un maximum de combattants. Évidemment, votre énergie remontera un tout petit peu entre chaque rencontre, histoire de rendre l'exploit plus abordable. Plus ardu en termes de difficulté que dans les précédentes moutures de Tekken, le mode Survival sera le moyen ultime de connaître ses limites. Malgré son apparente banalité, cette option constitue toutefois l'un des challenges les plus attractifs pour satisfaire son ego.

Note : 7/10





Yoshimitsu achève son adversaire d'un coup de sabre à terre.

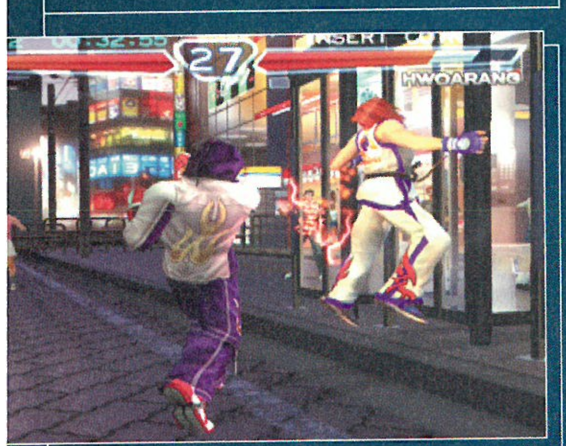
Il est possible de s'acharner sur un ennemi à terre en le rouant de coups.

Heihachi et Craig testent de nouvelles positions !

Gordo, avec toutefois des petits coups supplémentaires. Quant à Violet, il n'est qu'une énième variante de Lee de Tekken 2, et Combot le robot de Mokujin de Tekken 3, qui utilise aléatoirement toutes les formes de combat des protagonistes du jeu. Cependant, la modification globale de la prise en main réussit à apporter une réelle bouffée de fraîcheur, et ce malgré la présence majoritaire de vieux persos issus des volets précédents.

UNE RÉALISATION EXQUISE

Si on doit comparer la réalisation technique de Tekken 4 à celle de Virtua Fighter 4 de Sega, sachez que c'est le titre de Namco qui remporte la palme de la meilleure conversion arcade/console. En effet, les graphismes sont fins et les modélisations 3D des protagonistes de toute beauté. De plus, les animations ont été retravaillées, même si on retrouve certaines bases constantes issues des précédentes séries pour les mouvements basiques. Dans Tekken 4, contrairement à VF4, les combattants sont très bien intégrés grâce aux



Hwoarang est scotché comme une mouche contre la vitre des cabines téléphoniques.

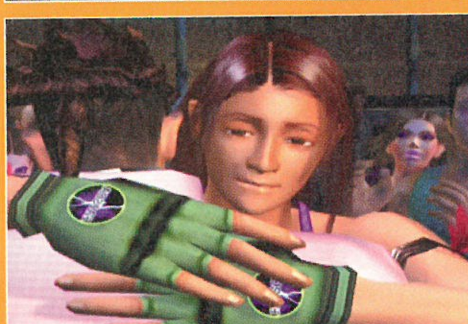
Des vidéos somptueuses

Lorsque vous terminez une fois le mode Story avec l'un des persos du jeu, il est possible de visionner à loisir sa séquence vidéo de fin dans l'option Theatre. Comme dans Dead or Alive 3, la qualité des cinématiques va de l'excellent au moyen. Heureusement, la plupart du temps, elles seront splendides. Admirez ces quelques clichés pour vous faire une idée des nombreuses surprises qui vous attendent !

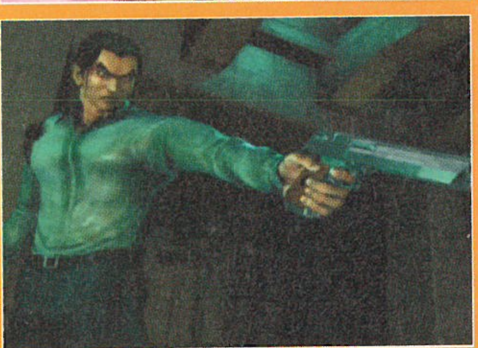






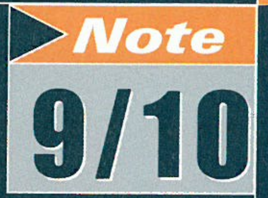






divers éclairages des décors, ce qui renforce l'impression d'unité visuelle. En revanche, il faut avouer que le jeu possède des arènes de combat aux qualités esthétiques inégales. Par exemple, si le stage de la forêt se révèle vraiment très attractif avec sa végétation et son rendu d'eau impressionnant, des niveaux comme Shinjuku ou la base de la G Corporation ne présentent que de vulgaires environnements grisâtres, bien qu'enveloppés d'un brouillard volumétrique gratifiant. Bref, ce sera encore une histoire de goûts et de couleurs selon les joueurs. Mais dans l'ensemble, les nombreux atours déployés ne pourront que vous laisser « sur le cul », si je puis me permettre cet écart de langage.

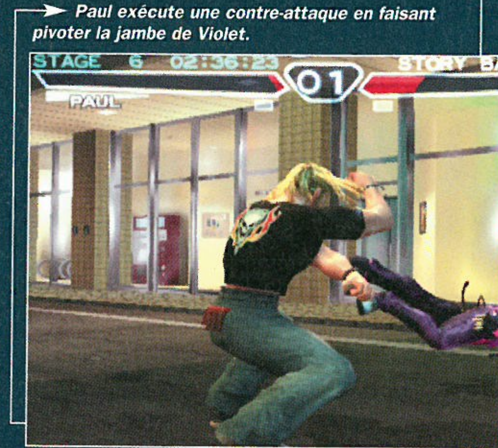
Namco a su renouveler une série qui commençait à s'essouffler





Steve Fox effectue une attaque-esquive dont lui seul a le secret.

Paul exécute une contre-attaque en faisant pivoter la jambe de Violet.



DES MODES DE JEU CLASSIQUES MAIS EFFICACES

Comme tout épisode de Tekken qui se respecte, vous goûterez à un panel hétéroclite de réjouissances. Non content de proposer un mode Story doté d'une mise en scène soignée (grâce à des dessins somptueux et une voix off qui vous narre les aventures de chaque personnage), vous apprécierez également la présence d'options de jeu supplémentaires assez classiques. À savoir un mode Team Battle, qui vous permet de créer une équipe de spartes allant jusqu'à 8 combattants ; un mode Survival qui vous propose d'affronter en endurance un maximum d'adversaires à la chaîne ; l'incontournable option Entraînement, pour vous parfaire à l'art des combos ou autres techniques ravageuses ; un mode didactique dans lequel vous devez reproduire des commandes de coups affichés à l'écran pour rapidement explorer le potentiel d'un personnage ; enfin, le Tekken Force, qui, à l'instar de l'épisode 3, vous convie à un jeu de « baston de rue » à la Final Fight se déroulant en vue horizontale à la troisième personne. Il est vrai que si les features de Tekken 4 n'ont rien de foncièrement novateur, il faut tout de même reconnaître que leurs propriétés ludiques restent efficaces. Car c'est toujours un régal de se consacrer plusieurs heures durant à la recherche d'enchaînements de tueur, d'affronter l'ordinateur ou un ami lors de joutes en équipe, ou encore de tenter de se surpasser en battant le plus d'ennemis à la suite avec une unique barre de vie. Au final, on sort fort satisfait de l'expérience de ce quatrième épisode avec des combattants inédits, un système de jeu réactualisé et une réalisation à damner un curé. En substance, toutes les promesses ont été tenues par Namco, qui a su éviter avec brio tous les pièges de la redondance.

Kendy

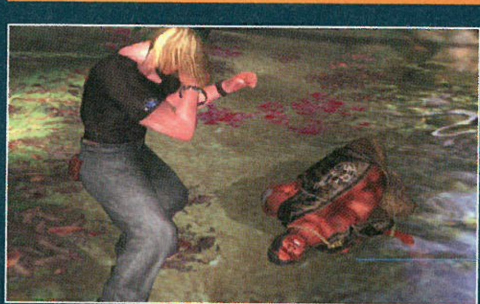
Le mode Tekken Force

Le mode Tekken Force, bien que redondant comme tous les principes de « baston de rue », offre cependant une mise en scène sympathique et un défilement en profondeur des niveaux fort agréable. Contrairement au Tekken Force de Tekken 3, cette option s'avère très jouable, et ce grâce à un système de priorité automatique des ennemis qui vous confère un gameplay parfait. Vous devez éradiquer les adversaires à l'écran et récolter leurs bonus (sous forme de poussins !) pour régénérer votre barre de vie et gagner du temps supplémentaire. C'est à la fin de chaque stage seulement que vous affronterez un boss de circonstance. Cette option demeure accrocheuse par son énergie et son challenge corsé. Les inconditionnels de Dynasty Warriors devraient en apprécier le concept !

Note : 8/10

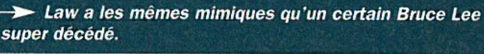






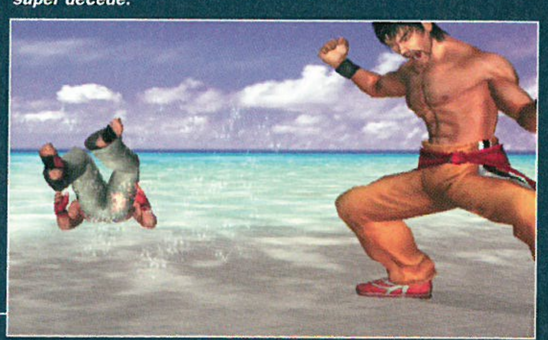


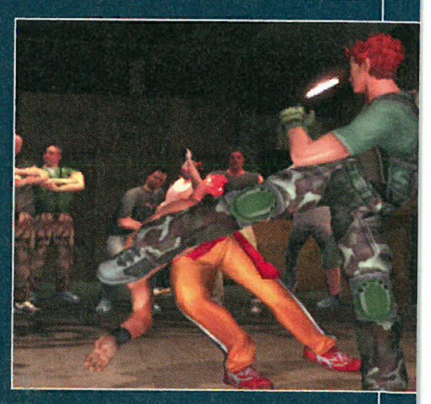
Le père et le fils se battent pour rigoler.



Law a les mêmes mimiques qu'un certain Bruce Lee super décédé.







Christi est une capoeiriste très souple.



Note 7/10

Wild Arms Advanced 3rd

La grande saga de Sony, clairement orientée vers le grand public, change de peau mais ne change pas de style pour cette version PS2 agréable mais basique...

Wild Arms est une série de jeux de rôle assez particulière. À la fois décriée par les fans de RPG purs et durs et appréciée par les amateurs de produits japonais qui ne sont pas toujours des acharnés, elle garde une petite place dans le cœur des utilisateurs de la première heure de la PlayStation. Au Japon, la situation est cependant un petit peu différente. Jeu grand public, Wild Arms est toujours resté une saga d'envergure moyenne, avec un scénario gentillet et une difficulté pas toujours au rendez-vous. Sa plus grande originalité reste son univers, un simili-far west dans lequel les cow-boys ne massacrent pas les Indiens. C'est dans cet environnement très utopique que commence l'histoire de Virginia Maxwell. Toute petite, son père lui a appris à manier les armes à feu, et depuis, elle attend le jour où le destin l'appellera. Le jour de ses 18 ans, elle quitte son village natal pour se lancer dans l'aventure et mettre ses deux colts au service des innocents. Bien naïve, elle va cependant se heurter à la dure réalité de « l'Ouest sauvage ». Heureusement, elle trouvera en Jet, Clive et Gallows des compagnons sur lesquels elle pourra compter pour lui apprendre la difficile vie des « migrateurs », comme on appelle les aventuriers itinérants.

« SELLE » SHADING

La particularité graphique de Wild Arms 1 et 2, c'était ses graphismes mignons en 2D lors des déplacements, et ses graphismes aussi mignons mais en 3D lors des combats. Dans cette version PS2, on a abandonné ce principe pour garder un univers entièrement en 3D qui apporte un peu plus d'homogénéité à l'ensemble. La patte graphique de cette série très appréciée des animefans est cependant respectée puisque Sony s'est aussi enfin décidé à passer au Cell Shading, cette technique qui permet de donner un rendu dessin animé à n'importe quel objet en 3D. Mais il fallait bien apporter une petite touche personnelle à l'ensemble. C'est pourquoi les graphistes ont ajouté un filtre assez étrange, qui « trame » l'image pour donner un rendu de coloriage irrégulier sur les couleurs, comme on le ferait au fusain. Accentuant le rendu « livre d'images », cette petite touche bien agréable achève de donner un certain cachet aux graphismes. Il valait d'ailleurs mieux, car d'un autre côté, les animations des personnages manquent d'originalité et restent simplistes. Au niveau du déroulement, en revanche, on ne sera pas déçu. À des années-lumière des préoccupations métaphysiques de Xenosaga et autres bluettes adolescentes de Final Fantasy X, WA3 possède un scénario simpliste, des personnages classiques mais un univers attachant. Frais et facile, très agréable à regarder, Wild Arms Advanced 3rd sera donc le RPG de ceux qui ne veulent pas se fatiguer à faire des centaines de combats, et qui recherchent un bon moment à passer avec ce type de jeu, sans prétention.

Greg



Les menus iconographiques lors des combats sont les mêmes que dans les volets précédents.





Se déplacer à cheval ne signifie pas que l'on est exempt de combats.


Comme toujours, chaque personnage possède une capacité propre qui lui permettra de résoudre des énigmes. Ici, c'est Gallows et sa poupée réfrigérante qui permet d'éteindre les feux.

Wild Arms Advanced 3rd

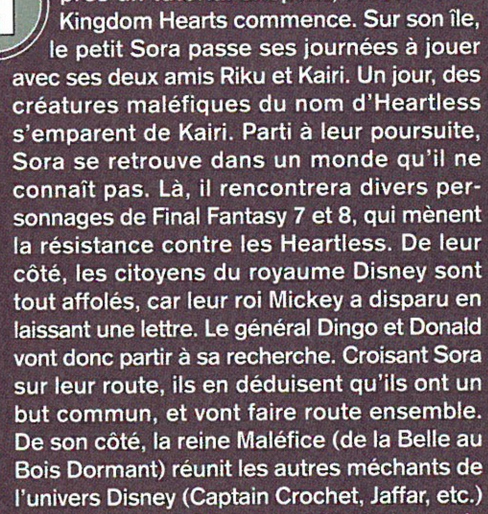
Éditeur	Sony C.E.J.
Dispo. Europe	N.C.
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (35 Kb et +)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Indispensable

Note
6/10

Kingdom Hearts

Attendu comme le Christmas Killer, Kingdom Hearts sera finalement le cadeau de Pâques des Japonais. Malheureusement, sur ce coup-là, le lapin s'est bien foutu de nous.





Après un tutorial crispant, l'histoire de Kingdom Hearts commence. Sur son île, le petit Sora passe ses journées à jouer avec ses deux amis Riku et Kairi. Un jour, des créatures maléfiques du nom d'Heartless s'emparent de Kairi. Parti à leur poursuite, Sora se retrouve dans un monde qu'il ne connaît pas. Là, il rencontrera divers personnages de Final Fantasy 7 et 8, qui mènent la résistance contre les Heartless. De leur côté, les citoyens du royaume Disney sont tout affolés, car leur roi Mickey a disparu en laissant une lettre. Le général Dingo et Donald vont donc partir à sa recherche. Croisant Sora sur leur route, ils en déduisent qu'ils ont un but commun, et vont faire route ensemble. De son côté, la reine Maléfice (de la Belle au Bois Dormant) réunit les autres méchants de l'univers Disney (Captain Crochet, Jaffar, etc.) pour enlever 7 princesses et ainsi plonger le monde dans les ténèbres.



Pour vous déplacer dans l'univers de La Petite Sirène, Donald vous transformera en homme-poisson.



Squall (qui se fait appeler Leon) et Aerith sont des résistants à l'empire des Heartless.

GUIMAUVE POLYGONALE

Kingdom Hearts se joue en gros comme Zelda 64. Dans chaque monde (chacun tiré d'un film de Disney), le joueur devra avancer dans le niveau tout en résolvant diverses énigmes ou tâches et se battre, à un tel point que cela en devient d'ailleurs pénible. Tout comme dans le titre de Nintendo, il suffira d'accrocher un ennemi avec la touche R pour pouvoir le suivre en attaquant. Le problème, c'est que les combats occupent une place prépondérante dans le jeu, alors qu'ils sont incroyablement pénibles. À force de vouloir faire du visuellement impressionnant, l'action est tellement bordélique que l'on passe son temps à appuyer sur le bouton ◎ comme un fou, en attendant A) que les ennemis soient vaincus, ou B) que les dommages reçus soient trop importants, nécessitant de se soigner. C'est idiot et fatigant, d'autant plus que « l'aventure » en elle-même est assez agréable mais mal rythmée. Généralement, chaque monde (Peter Pan, Alice, Tarzan, etc.) n'est composé que de quelques écrans, dans lesquels il faudra faire d'incessants allers-retours, parsemés de ces combats pénibles et répétitifs. Heureusement, on trouve de bons éléments dans Kingdom Hearts. Côté Square, on retrouve des menus parfaits, tout un tas d'objets magiques et des capacités spéciales pour s'équiper, ainsi qu'une durée de vie excellente. Côté Disney, même si on n'est pas fan, on est ravi ou au moins agréablement surpris de voir ce cross-over de personnages ultra-connus (ah, Jack et Sally !). Problème cependant, les personnages de Disney sont graphiquement beaucoup plus soignés que ceux de Square, contrat oblige. Il y a donc parfois quelques décalages fâcheux. Techniquement inégal, Kingdom Hearts l'est aussi dans son déroulement, dans ses niveaux, dans sa difficulté, bref sur bien des plans. Difficile donc de se faire une opinion sur ce jeu puisque l'on passe du meilleur (le style Disney) au pire (les phases de tir dignes de la NES). Et on ne peut même pas dire que c'est un jeu pour enfants, étant donné la difficulté qui en découle et la maniabilité hasardeuse. À essayer, mais sans grande conviction.

Greg



Dans le monde de L'Étrange Noël de Monsieur Jack, l'un des meilleurs niveaux, Donald, Dingo et Sora sont déguisés pour Halloween. Donald en momie est tordant.



Les invocations ont une utilité un peu limitée.

Kingdom Hearts

Éditeur	Squaresoft/Disney Interactive
Dispo. Europe	Noël 2002
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (132 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Variable
Continues	Illimités
Spécial	Compatible uniquement Dual Shock 2
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

NINTENDO GAMECUBE

Note 8/10

Kyôjin No Doshin

L'un des jeux les plus poétiques et les plus originaux de Nintendo est passé complètement inaperçu pour cause de sortie sur le très fantomatique DD64. Justice est faite avec son adaptation sobre mais ultra-sympa sur GameCube.



Les arbres possèdent la force de vie nécessaire pour que subsistent les habitants, ce qui signifie que la vie est impossible là où l'on manque d'arbres.

Lorsque vous souhaitez punir vos habitants, vous pourrez transformer votre géant en génie du mal pour les effrayer ou créer des catastrophes naturelles.



Il existe quatre peuples sur le « Continent ». On pourra les faire évoluer et échanger leurs cultures pour qu'ils construisent de nouveaux monuments en transportant certains individus sur d'autres terres.

Les travaux du grand psychologue James Bond le prouvent, quand on devient riche et puissant, on a tendance à faire le mal : on vole des missiles, on détourne des avions, on fait des consoles noires et vertes, et autres délires mégalomaniaques. Et le bien ? Vous n'y pensez jamais, vous, au bien ? Imaginez-vous bas du cul, très grand et très jaune, avec des bras super longs et une petite touffe de cheveux. Évidemment, quand on est aussi laid, on a plutôt tendance à en vouloir à la terre entière, mais n'oublions pas que votre statut divin vous place au-dessus de ces considérations. Débarqué sur une île pourvue de palmiers et de mecs quasiment nus, votre sainteté va donc devoir tout faire pour aider nos braves indigènes à vivre mieux. Pour cela, vous allez profiter de votre gigantisme et de vos pouvoirs magiques afin de modifier l'environnement et de répondre aux besoins de la population. Mais attention à ne pas faire d'erreur, car vous seriez vite sanctionné par vos fidèles !

LA VIE EST UN GROS GÉANT TRANQUILLE...

Lorsque vous arrivez sur l'île, vous avez tout pouvoir sur la géographie ambiante. Cela signifie que vous pourrez modifier le paysage à votre guise, créer des lacs, des digues, des îles, ou au contraire engloutir des parcelles pour agrandir la mer. D'où les 40 blocs de sauvegarde requis ; on remerciera donc Nintendo de nous offrir une carte mémoire avec le jeu. Mais bien sûr, le but ultime, ce sera de trouver les diverses interactions qu'il vous sera possible d'avoir avec le décor pour satisfaire les habitants de l'île qui s'expriment par des phylactères et autres icones. En ce sens, les non-japonisants seront ravis puisque le jeu ne requiert pas énormément de connaissances linguistiques. Pour le géant, il suffira donc de se balader sur l'île et attendre que les autochtones lui demandent de planter des arbres, ou de modifier l'agencement du terrain afin de pouvoir construire des bâtiments. Ça, c'est pour les joueurs passifs. Une fois que l'on aura acquis une certaine habitude de jeu, on pourra deviner ce dont auront besoin les habitants, et précéder leurs demandes en arrangeant une montagne qui semble trop abrupte, en créant des accès à de nouvelles terres ou en « plantant » un terrain vide. La difficulté du jeu viendra cependant du bonheur des insulaires, puisque leur joie de vivre fera grandir le géant. Et plus il grandit, plus il risque de piétiner des constructions, écraser des villageois ou trébucher sur des troupeaux. Au bout de 30 minutes, le jour tombe, et le géant disparaît. Un nouveau jour commence ensuite, et le géant réapparaît à sa taille initiale, mais les villageois se souviennent de ses actions passées. Le craignant ou l'admirant, ils lui rendent la tâche plus ardue ou facile selon l'impression qu'il aura laissée. Très spécial mais réellement riche et passionnant, Kyôjin No Doshin ne connaîtra de fin que le jour où le joueur se sera lassé de voir son peuple évoluer. Un jeu coup de cœur enfin projeté sur le devant de la scène. Justice est faite !

Greg

À trop creuser le sol, on risque de noyer les habitations en touchant les nappes phréatiques.

Kyôjin No Doshin

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Prévue, pas annoncée
Genre	Mitterrandisme
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (40 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	N/A
Spécial	1 Memory Card vendue avec le jeu
Existe sur	DD64
Compréhension de la langue	Appréciable



Note
7/10

Sega Soccer Slam

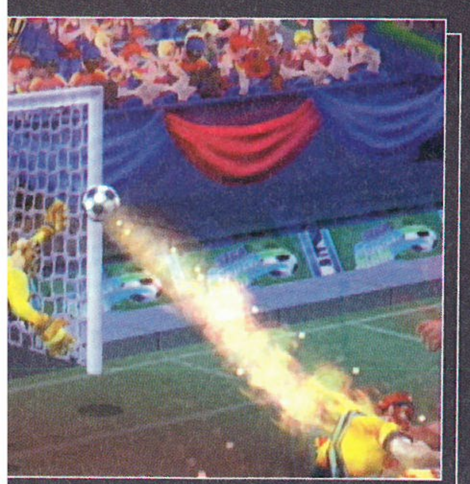
Ah, enfin un titre qui ne demande pas un cerveau de prix Nobel. Avec Soccer Slam, vous allez avoir du spectacle sans cramer trop de neurones. Y a pas à dire, un bon petit jeu d'arcade comme on n'en fait plus, ça fait vraiment du bien !



Le gars vient mettre une beigne à son adversaire et obtient des points pour la beauté du geste. C'est beau la justice !



L'effet du bullet time est une réussite complète !



Les frappes sont surpuissantes ! À côté, Olive et Tom, c'est du football de récréation !

En cette période où les simulations blindées de réalisme sont légion, de temps en temps, il est bon de revenir à un gros titre bien primaire qui ne demande pas trop de réflexion ni d'apprentissage. Sega l'a bien compris et propose le jeu de foot le plus bourrin que l'on ait vu depuis belle lurette. À mi-chemin entre les préhistoriques mais néanmoins excellents Speedball et Soccer Brawl sur NeoGeo, Sega Soccer Slam permet de s'adonner à une sorte de football en salle dans lequel tout est permis. Pas de touche, corner ni hors-jeu, et encore moins de faute. Dans un environnement « portnawako-futuriste », vous contrôlez une des 6 équipes composées de 3 joueurs plus le gardien, qui s'affrontent à coups de pied et de mandales métaphysiques.

IN YOUR FACE !

Pour s'en mettre plein la figure, les capacités des joueurs ont été décuplées. Ainsi, en plus de disposer d'une force de frappe hallucinante obligeant le gardien à porter des protections (qui se détériorent au fur et à mesure des arrêts), chaque équipe possède une spécialité d'où découlent des pouvoirs spéciaux, que chaque joueur peut utiliser ponctuellement. Par exemple, l'équipe Volta maîtrise l'électricité, tandis que Tsunami se sert de l'eau, El Fuego du feu, etc. Pour en rajouter une couche, les développeurs de Black Box ont inséré quelques super coups, comme le « Killer Shoot » où le joueur envoie une patate de la mort, geste qui est accompagné d'un effet « bullet time » à la Max Payne-Matrix des plus réussis. On retrouve aussi le « Highlight Shoot » qui se déclenche lorsque l'on rentre dans le champ du projecteur qui apparaît aléatoirement sur le terrain. Cela dit, si les tirs partent à une vitesse folle, on ne marque pas si facilement que ça. Tout d'abord parce que les cages ne sont pas très grandes, mais surtout parce que les gardiens sont sacrément bons. Il est donc nécessaire de jouer avec un minimum de subtilité afin de combiner avec ses coéquipiers (dont l'I.A. s'annonce correcte pour de l'arcade). Graphiquement, comme vous le voyez sur les photos, le titre assure, notamment dans le public et au niveau des joueurs lorsqu'ils activent leurs pouvoirs spéciaux. Côté animation, le jeu roule à toute berzingue, sans un seul ralentissement. Pour un jeu d'arcade qui ne paye pas de mine, il est indéniable que Soccer Slam s'annonce vraiment marrant. En solo, les diverses compétitions permettant de débloquer de nouveaux terrains de jeu ont de quoi tenir en haleine. De plus, elles possèdent une « replay value » intéressante grâce aux objets que l'on achète pour augmenter les capacités de son équipe. Mais c'est indéniablement à plusieurs que le titre prend tout son intérêt. À deux joueurs, on assiste déjà à un joyeux méli-mélo, mais à quatre, ça devient du grand n'importe quoi : du pur fun ! Un bon titre dans la grande tradition des jeux d'arcade d'antan qui en a assez dans le ventre pour vous faire passer de bons moments. Attention cependant au prix en import…

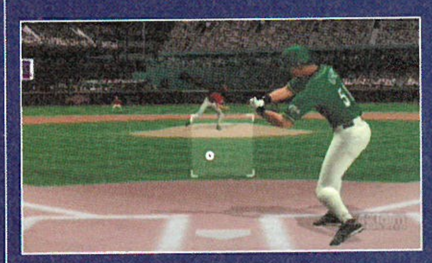
Angel

Sega **Soccer** Slam	
Éditeur	Sega
Dispo. Europe	Oh tu sais…
Genre	Foot fantaisiste !
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (5 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	5 stades à débloquer
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Toutes les sorties japonaises et US

En pleine « présidentielle », l'affluence des jeux d'import continue. Même si on note quelques faiblesses dans la qualité de nombreux titres, quelques productions nous ont littéralement scotchés. À commencer par Tekken 4 sur PS2, un véritable chef-d'œuvre de baston et un pari réussi pour Namco. Mais on n'oubliera surtout pas LA vedette du mois, le sublime biohazard sur GameCube, qui devrait littéralement vous faire craquer ! Entre 2 tours, ça fait toujours plaisir.

All-Star Baseball 2002



Des jeux de base-ball, il n'y en a pas des masses, alors si en plus ils sont mauvais comme All-Star Baseball 2002, je ne sais pas comment les amateurs de ce sport vont se sentir. Techniquement, c'est vraiment la honte pour de la GC, les terrains sont globalement moches, avec pour certains une pelouse qui ressemble à du linoléum. Les joueurs sont laids, mais surtout, on note un décalage entre le moment où le joueur frappe la balle et celui où elle part. Bonjour la synchro ! De plus, la partie de réception est assez mal fichue et ne permet pas de faire ce que l'on veut, notamment à cause de la sélection des joueurs qui, 9 fois sur 10, se révèle mauvaise. Strike 3 ! Out !

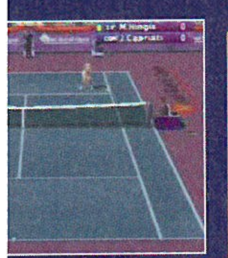
Angel

4 — *Éditeur : Acclaim*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Mouaip...

Fire Emblem Fûin No Ken



Alpine Racer 3



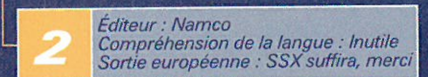
Climax Tennis



Alpine Racer 3

Issu d'une série de jeux d'arcade bien connue, ce troisième épisode d'Alpine Racer représente cependant une exclusivité PlayStation 2... Les développeurs auraient pu en profiter pour approfondir le gameplay, mais que nenni ! Nous avons affaire ici à une vague inspiration de SSX Tricky dans laquelle tout serait automatisé, avec des tricks qui se lancent carrément tout seuls ! Du coup, on se met à jouer d'une seule main pour diriger le rider de droite à gauche, puis on regarde à côté de l'écran, histoire de faire passer l'ennui, avant de bailler, puis de s'endormir... J'en ai marre de jouer à des daubes et vous aussi, je le sais. À éviter absolument !

Julo



2 — *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : SSX suffira, merci

Fire Emblem Fûin No Ken







Pour ceux qui ont adoré Advance Wars mais qui préfèrent les chevaliers et les magiciens plutôt que les tanks et autres hélicos, Fire Emblem Fûin No Ken est le titre rêvé. La célèbre série de Stratégie-RPG de Nintendo qui n'a malheureusement jamais quitté le Japon est donc enfin sur GBA. Assez difficile, le jeu propose un challenge costaud qui plaira à ceux qui trouvaient Super Robot Taisen A trop simple et Advance Wars trop facile. FE est donc sympa et complexe, mais pas vraiment beau. Moins coloré qu'Advance Wars, il propose aussi des scènes de combat assez peu esthétiques. Heureusement, les scènes de dialogues avec les différents persos du jeu raviront les fans de graphismes japonais. Austère mais profond, comme une cave à fromages.

Greg

8 — *Éditeur : Nintendo*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Emblème à tiques

Climax Tennis





Comme pour se débarrasser du boulet de médiocrité constitué par son prédécesseur (WTA Tennis), ce titre de Konami change de nom, bien qu'il se limite aussi exclusivement au tennis féminin. WTA Tennis était laid et moyennement jouable, eh bien Climax est assez joli, propose un environnement sonore excellent et un mode Carrière très complet. Malheureusement, il est lent et surtout injouable. En effet, il se veut réaliste dans son approche du jeu par la nécessité de préparer puis de déclencher la frappe par une seconde impulsion. L'intention est louable mais le résultat n'est pas à la hauteur, la jouabilité étant rébarbative et finalement dénuée du réalisme pourtant recherché. En conclusion, on ne peut que s'interroger sur les causes d'un tel gâchis, car au regard de la réalisation et des innovations, une telle jouabilité fait figure de véritable sabotage !

Yann



4 — *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : N.C.

Battle Hôshin





Voici ce que l'on pourrait appeler sobrement un Dynasty Warriors 3 pour les enfants. Après avoir choisi son personnage parmi quatre héros de la Guerre des Scellés (tirée de la mythologie chinoise), on se lance dans différents niveaux remplis d'ennemis. Contrairement à son grand frère, il n'y a pas vraiment de stratégie ici. Gros beat'em all de luxe avec ambiance asiatique et super pouvoirs, Battle Hôshin est un défouloir efficace mais techniquement inégal. On a une animation qui ne faillit pas malgré le grand nombre d'ennemis à l'écran, mais question graphique, c'est la cata ! Les personnages principaux sont assez jolis, colo-

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTS...
WWW.SCOREGAMES.COM
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
*0,34€/MN

NOUS RACHETONS CASH
TOUS VOS
JEUX VIDEO
*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

STE DES MAGASINS

Paris

LAZARE (9ÈME)
UE D'AMSTERDAM
1 53 320 320
SSIEU (5ÈME)
RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD
1 43 29 59 59
MICHEL (6ÈME)
BOULEVARD ST MICHEL
1 43 25 85 55
TOR HUGO (16ÈME)
7 AVENUE VICTOR HUGO
1 44 05 00 55
UGIRARD (15ÈME)
5 RUE DE VAUGIRARD
1 53 688 688

Région Parisienne

CHELLES
CIAL CHELLES 2 - N34
1 64 26 70 10
ORGEVAL
CIAL ART DE VIVRE NIV.1
1 39 08 11 60
PLAISIR
CIAL PLAISIR SABLON
1 46 735 735
VERSAILLES
RUE DE LA PAROISSE
1 39 50 51 51
VELIZY
AVENUE DE L'EUROPE
1 30 700 500
CORBEIL-VILLABE
COMMERCIAL VILLABE A6
1 60 86 28 28
ANTONY
AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
1 46 665 666
BOULOGNE
AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
1 41 31 08 08
LA DEFENSE
CIAL LES QUATRES TEMPS
DES ARCADES EST - NIV. 2
1 47 73 00 13
AULNAY
CIAL PARINOR - NIV. 1
: 01 48 67 39 39
MONTREUIL
CIAL LA GRANDE PORTE
1 48 97 05 54
PANTIN
AVENUE JEAN LOLIVE - N. 3
1 48 441 321
ST DENIS
CIAL ST DENIS BASILIQUE
SSAGE DES ARBALETRIERS
1 42 43 01 01
DRANCY
CIAL DRANCY AVENIR
, RUE DE STALINGRAD - N.186
43 11 37 36
CHENNEVIERES
CIAL PINCE-VENT N. 4
45 939 939
CRETEIL VILLAGE
E DU GÉNÉRAL LECLERC
49 81 93 93
CRETEIL SOLEIL
CIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1
49 56 06 06
KREMLIN BICETRE
IS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
43 901 901
FONTENAY S/BOIS
CIAL VAL DE FONTENAY
48 76 6000
CERGY
CIAL CERGY 3 FONTAINES
34 24 98 98
L'ISLE ADAM
CIAL GRAND VAL
ERTURE MAI 2002
SANNOIS
CIAL CARREFOUR
30 25 04 03
ST BRICE
CIAL CARREFOUR
ERTURE MAI 2002

Province

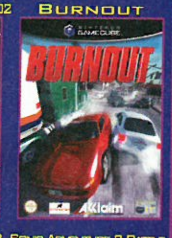
MARSEILLE
CIAL GRAND LITTORAL
91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR
CIAL ST-CLAIR
31 951 952
VALENCE
CIAL VALENCE 2
ERTURE MAI 2002
TOULOUSE
UE TEMPONIÈRES
61 216 216
RENNES
UE DU MARECHAL JOFFRE
99 78 25 25
REIMS
UE DE TALLEYRAND
26 91 04 04
LILLE
UE ESQUERMOISE
20 519 559
FLERS
AL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 43
27 98 05 05
COMPIEGNE
9 COURS GUYNEMER
44 20 52 52
LYON
E VICTOR HUGO
72 409 405
ST GENIS LAVAL
IAL ST GENIS 2
RTURE MAI 2002
LE MANS
8 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE
43 23 4004
ALBERTVILLE
AL GÉANT CASINO
U CHIRIAC
79 31 20 30
AMIENS CONSOLE
E DES JACOBINS
22 97 88 88
AMIENS PC
E LAMARCK
22 80 06 06
AVIGNON
AL CAP SUD
E DE MARSEILLE
90 87 00 77
POITIERS
E GASTON HULIN
49 50 58 58
LIMOGES
AL ST MARCIAL
E GARIBALDI
RTURE MAI 2002

E DE JEU EN RÉSEAU
RT LE DIMANCHE

NINTENDO GAME CUBE

LUIGI'S MANSION · WAVE RACE BLUE STORM · COUPE DU MONDE FIFA 2002 · BURNOUT



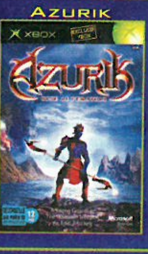


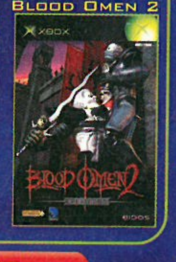
ROGUE LEADER · SUPER SMASH BROS MELEE · NBA COURTSIDE 2002 · SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



XBOX

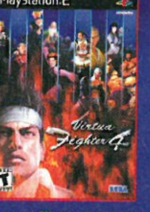
ISS 2 · AZURIK · GUNVALKYRIE · BLOOD OMEN 2



PLAYSTATION 2

COUPE DU MONDE FIFA 2002 · VIRTUA FIGHTER 4 · FINAL FANTASY X · DEUS EX


SUPER TRUCKS · GRAN TURISMO 3 · TEKKEN TAG · DEAD OR ALIVE 2




24.99€ · 24.99€ · 24.99€

GAME BOY ADVANCE

GOLDEN SUN · TONY HAWK'S 3 · SUPER MARIO ADVANCE 2 · SONIC ADVANCE





CONCOURS

CONCOURS NINTENDO GAMECUBE



UN JET SKI À GAGNER !
DU 6 AU 31 MAI - VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

OFFRE SPÉCIALE

XBOX + 1 JEU
ACHETÉS
=
UN SAC À DOS COLLECTOR
XBOX OFFERT

*dans la limite des stocks disponibles - Offre valable jusqu'au 31 Mai.

PACK SPÉCIAL

PS one™ + Ecran
249,99 €
Ecran seul vendue à 199,99 €

PACK SPÉCIAL

PlayStation 2 + METAL GEAR SOLID
349,99 €
Le plus Grand Jeu de l'Histoire est né !
PRIX MAXIMUM

9 NOUVEAUX MAGASINS !

AVIGNON (84), MONTREUIL (93), CRETEIL SOLEIL (94), L'ISLE ADAM (95), PLAISIR (78), ST BRICE (95), ST GENIS LAVAL (69), LIMOGES (87), VALENCE (26)...

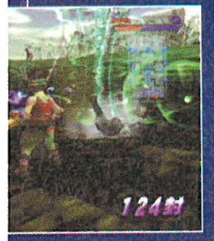


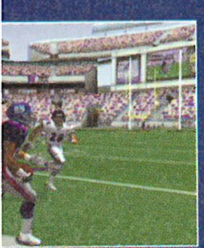
COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€ FRAIS DE PORT GRATUIT

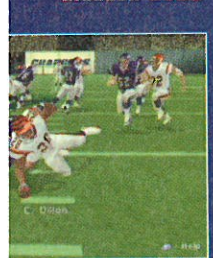
VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PRIX AFFICHÉS SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VPC. DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES*
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM

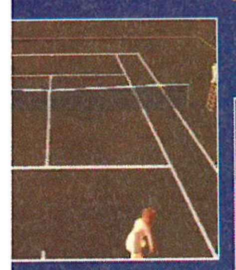

Battle Hôshin


Madden 2002


NFL QB Club 2002


Hard Hitter 2


Magical Hôshin


Love Smash

rés et détaillés, mais les décors assez pauvres en textures rappellent parfois plus la N64 qu'une machine nouvelle génération. Mignon et accrocheur, BH pourra en plus être relié à son pendant GBA pour obtenir de nouvelles armes. La classe !

Greg



7 — *Éditeur : Koei*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Oh, Chine...

Hard Hitter 2

Suite de l'anecdotique Hard Hitter, cette simulation de sport de « raquette avec une balle jaune » se veut bien plus ambitieuse. Tout d'abord, l'utilisation du moteur graphique RenderWare lui confère un aspect très attrayant, avec des couleurs chatoyantes et des effets de lumière convaincants. L'animation semble a priori un peu lente mais tombe dans l'excès inverse à haut niveau (service à 261 km/h !). Cependant, le réalisme est de mise quant à la réalisation des gestes et de la jouabilité : on peut jouer les angles, faire des fautes (élément rare à notre époque) et jouer sur les effets. Doté de nombreux modes comme le World Tour (encore trop succinct), HH2 dispose de nombreux atouts néanmoins entachés par une difficulté très élevée. La version européenne que nous n'avons jamais reçue aura pour nom Arnaud Clément Tennis...

Yann



7 — *Éditeur : Magical Company*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Bientôt

Love Smash

Issu de la série petit budget appelée « Simple » au Japon, Love Smash est le résultat d'une nuit de dérive d'un character designer viré de Dead or Alive et d'un jeune programmeur de 2 ans et demi. À part une gestion efficace des angles, on ne peut rien trouver de positif dans ce titre dont le prix peu élevé ne rachète pas la médiocrité. On sélectionne donc son personnage parmi une bande de super ringards et de pin-up à demi nues, chacun ayant son propre coup spécial psychédélique (déclenché à partir d'une jauge). De plus, les courts sont hideux et les « combattants » effectuent leurs gestes en 2 phases d'animation avec le brio d'un Gérard Majax. Enfin, les temps de chargement sont si longs qu'il vaut mieux éteindre directement la console !

Yann



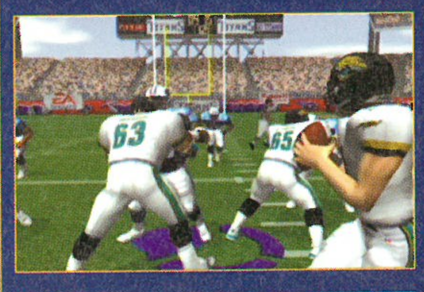
2 — *Éditeur : 3D Publisher Inc.*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Par pitié, jamais !

Madden 2002

Portage oblige, on constate peu de différences entre cette version GameCube et la mouture PlayStation 2. Une fois de plus, EA Sports n'a pas cherché à exploiter les spécificités de la 128 bits de Nintendo et s'est contenté d'une simple adaptation. C'est vrai quoi, on n'aurait pas craché sur quelques améliorations graphiques. Qui a dit argent facile ? Madden 2002 reste malgré tout la meilleure simulation de football américain du marché. Le mode Franchise est un modèle du genre, la motion capture tue toujours autant la gueule (raaah, les collisions entre les joueurs !), et comme sur PS2, la jouabilité est d'une précision inattaquable. Un titre incontournable pour les amoureux de la discipline.

Willow



8 — *Éditeur : EA Sports*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pitêtre, pitêtre pas

Magical Hôshin

Disponible en même temps que Battle Hôshin au Japon, Magical Hôshin est un RPG sans prétention, mais sans originalité non plus. Graphiquement fade, il l'est aussi dans son scénario peu surprenant et dans ses combats simplets. Il n'est pas mauvais, mais au bout de 3 heures de jeu, on n'a pas vraiment envie d'aller plus loin. C'est pourtant dommage car il se dégage quelque chose de sympathique de ce titre sans prétention. Malheureusement, le but avoué de Koei était surtout de permettre un « linkage » entre un jeu GBA et GameCube. On pourra donc créer des armes sur GBA et les envoyer à son perso de Battle Hôshin. Ensuite, il faudra finir le jeu avec un perso sur GC pour débloquer un scénario sur GBA, le finir, se reconnecter pour recréer d'autres armes, etc. Sans cette synergie, MH est un petit RPG un peu cher pour ce qu'il est...

Greg





6 — *Éditeur : Koei*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Oh Chine ! (2)

NFL Quarterback Club 2002

La version PlayStation 2 ne nous avait pas du tout emballés, il en va de même pour cette mouture GameCube. Normal, il s'agit d'un... portage (again !) ! En effet, cette simulation de football américain ne supporte à aucun moment la comparaison avec le fantastique Madden 2002 d'Electronic Arts (cf. Zapping). La maniabilité tient la route mais techniquement, le titre d'Acclaim a un métro de retard, peut-être même deux, en réfléchissant bien ! Les mouvements sont peu variés, ça scintille dans tous les sens et la modélisation des joueurs se contente d'un minimum de détails. Dire qu'autrefois, à l'époque de la N64 pour être plus précis, NFL QB Club était une référence ! Comme quoi, les temps changent...

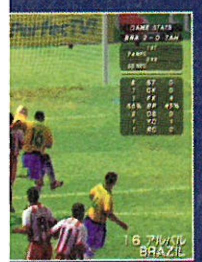
Willow



4 — *Éditeur : Acclaim*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Vous aimez les chiens ?



Sakura Taisen 4 Koiseyo Otome



Super Robot Taisen Impact



Virtua Striker 3 ver. 2002



Shining Soul

The Prince of Tennis

Sakura Taisen 4 Koiseyo Otome

Si Sakura Taisen 3 innovait en proposant un changement complet de background et de personnages, le 4 n'est qu'un simple cross-over dans lequel on retrouvera toutes les héroïnes réunies pour un final pas triste. Malheureusement, si ce quatrième opus fut attendu par de nombreux fans, il ne s'adresse finalement qu'à eux. Complètement hermétique aux nouveaux joueurs qui auraient envie de s'initier, il risque de s'avérer frustrant pour beaucoup. Côté réalisation, on se retrouve avec le même moteur de jeu que pour le 3ᵉ volet, donc pas de surprise de ce côté-là, c'est très joli. Au niveau du déroulement, on reste dans cet amusant mélange de jeu de drague et de stratégie, même si le tout est un peu trop facile. Si vous êtes un fan...

Greg



7 — Éditeur : Sega / Red Company
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Otome Delista

Shining Soul

Attendu comme le messie par les fans de la saga des « Shining », le petit dernier n'est cependant pas un chef-d'œuvre. On est loin du décevant Shining Wisdom, mais le jeu n'a malheureusement pas la profondeur attendue. En gros, il s'agit d'un Diablo-like, ou encore d'un mini-Phantasy Star Online. Après avoir choisi sa classe de personnage (guerrier, archer, magicien ou homme-dragon), on part à l'aventure dans différents niveaux avec un boss au bout. Assez répétitif, il est cependant sauvé par un système d'Xp original, et surtout un intérêt très présent à plusieurs. Graphiquement sympathique mais pas renversant, Shining Soul est au final un titre très honnête mais pas révolutionnaire. En attendant un hypothétique Zelda, ça le fait, tranquille...

Greg



7 — Éditeur : Sega
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Envisagée,pas annoncée

Super Robot Taisen Impact

Rah, enfin ! Depuis le temps que je bave ma race devant la vidéo de ce jeu ! Première constatation : c'est pas aussi beau que prévu, méga-déception. Certains sprites sont même repris de façon éhontée de la version PSone ! Heureusement, côté stratégie, SRTI tient toutes ses promesses. Une map tout en 3D, un nouveau système de capacités que l'on obtient en terminant une carte en un certain nombre de tours, l'acquisition de nouvelles compétences pour vos pilotes comme la visée, et quasiment aucun loading durant les scènes de combat... le bonheur ! Au niveau des robots présents que l'on connaît en France, on notera Dancougar, le grand retour de Goldorak, et l'arrivée de deux nouveaux : l'énervant ninja Tobikage et le cultissime Machine Robot Cronos, diffusé chez nous sous le titre « La Revanche Des Gobots ». Définitivement culte.

Greg



9 — Éditeur : Banpresto
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Cornofulgur !

The Prince of Tennis

Deuxième des ventes lors de sa sortie (un exploit pour un jeu de tennis), TPOT se veut l'adaptation fidèle d'un manga assez populaire chez nos amis Japonais. Licence juteuse oblige, Konami distribue simultanément un jeu de cartes à collectionner comme pour Yogi-Oh. Ainsi, ce titre à la réalisation moyenne se distingue par son style très particulier, assez proche des Captain Tsubasa sur Super Famicom. Le mode Story est divisé en 2 phases : les dialogues et les matchs. Ces derniers se déroulent selon une approche surprenante, un mélange de stratégie et d'action à la sauce manga : on ne contrôle que le placement des coups et chacun d'entre eux ponctue l'échange d'un court extrait animé. En conclusion, TPOT se révèle être une adaptation intéressante mais sa singularité le réserve définitivement aux fans.

Yann



7 pour les fans — **2** pour les autres — Éditeur : Konami
Langue : Indispensable
Sortie européenne : Tennis elbow

Virtua Striker 3 ver. 2002

Si ce Virtua Striker 3 est bien plus beau que ses prédécesseurs, il garde néanmoins tous les défauts de base. Le jeu axé arcade, les commandes sont simplifiées au maximum et permettent d'être opérationnel dès le premier match. Cependant, la circulation de la balle est confuse et le temps de latence entre le moment où l'on appuie sur le paddle et l'exécution du geste est assez énervant. Pour peu que l'on fasse abstraction de tout cela, on arrive à se marrer durant quelques matchs, mais on décroche assez rapidement. Finalement, on se rend compte qu'il vaut mieux mettre quelques pièces dans la borne d'arcade du coin que de dépenser la somme astronomique du jeu en import, à moins d'être riche bien sûr...

Angel

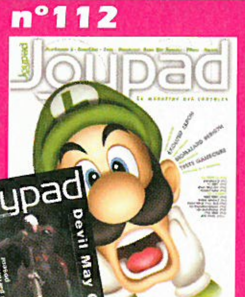




5 — Éditeur : Sega
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Prévue (Infogrames)

Up-gradez votre Collection

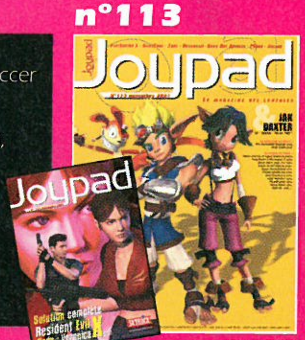
n°112



CADEAU : L'aide de jeu de Devil May Cry.
ÉVÉNEMENTS : WRC 2001 (PS2), Pro Evolution Soccer (PS2), Virtua Tennis 2 (DC), Jak and Daxter (PS2), Ico (PS2), Silent Hill 2 (PS2)...
REPORTAGES : ECTS 2001, Révélations sur la Xbox, le Nintendo Space World 2001.
ZOOMS : Shenmue II (DC), Devil May Cry (PS2), Parappa The Rapper 2 (PS2)...
TESTS : F1 2001 (PS2), Alone in the Dark 4 (PS2), Le Monde des Bleus 2002 (PS2), Spider-Man 2 (PSone), Project Eden (PS2), Twisted Metal : Black (PS2)...

5,50 €

n°113

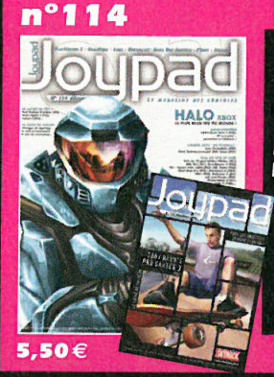


CADEAU : La solution complète de Resident Evil Code : Veronica X.
ÉVÉNEMENTS : biohazard (GameCube), Legacy of Kain Soul Reaver 2 (PS2).
ZOOMS : Ico (PS2), Luigi Mansion (GameCube), Wave Race Blue Storm (GameCube), Mark of the Wolves (DC), Capcom VS SNK 2 (DC, PS2)...
TESTS : Pro Evolution Soccer (PS2), Silent Hill 2 (PS2), La Légende de Zelda Oracle of Ages/Seasons (GBC), FIFA 2002 (PS2), Splashdown (PS2), Time Crisis 2 (PS2), Crash Bandicoot 4 (PS2), Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)...

5,50 €

n°114

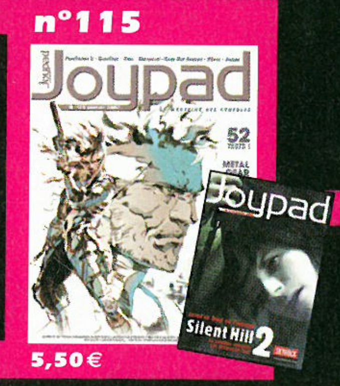
ADEAU : L'aide de jeu Tony Hawk's 3 (PS2).
ANT-PREMIÈRE : Metal Gear Solid 2(PS2).
ÉVÉNEMENTS : Virtua Fighter 4 (PS2), Tekken 4 (PS2), Medal of Honor : Frontline (PS2).
PORTAGES : Le Tokyo Game Show 2001, le X'01 (salon dédié à la Xbox).
ZOOMS : Pikmin (GameCube), Shin Sangoku Musô 2 (PS2), Dragon Warrior VII (PSone)...
TESTS : Devil May Cry (PS2), GTA III (PS2), Baldur's Gate (PS2), Jak and Daxter (PS2), Virtua Tennis 2 (DC), Shenmue II (DC), Warioland 4 (GBA)...



5,50 €

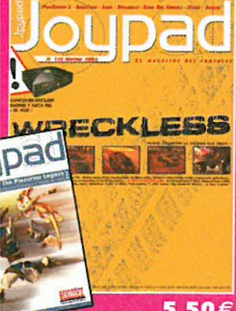
n°115

CADEAU : La solution complète de Silent Hill 2 (PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Wreckless (Xbox).
EXCLUSIF : Colin McRae Rally 3.0 (PS2, Xbox).
ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), les lancements US de la Xbox et de la GameCube.
REPORTAGES : Medal of Honor Frontline (PS2)...
ZOOMS : Star Wars Rogue Leader (GC), Halo (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Amped (Xbox), DoA 3 (Xbox), SSX Tricky (GC), Tony Hawk's 3 (GC)...
TESTS : Dropship (PS2), Evil Twin (PS2), Rez (DC)...
ARCADE : Soul Calibur II, Virtua Athlete...



5,50 €

n°116



CADEAU : La solution complète de Jak and Daxter (PS2).
EXCLUSIF : Wreckless (Xbox), Malice (Xbox, PS2), Fellowship of the Ring (Xbox).
ÉVÉNEMENT : Ico (PS2).
REPORTAGE : Turok Evolution (PS2, GC, Xbox).
ZOOMS : Super Mario Advance 2 (GBA), Gran Turismo Concept (PS2), Sonic Adventure 2 Battle (GC), Sonic Advance (GBA), Winning Eleven 5 (PS2), Zero (PS2), Final Fantasy X (PS2), Silent Hill 2 (Xbox)...
TESTS : Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2), Ecco the Dolphin (PS2), Max Payne (PS2), Headhunter (PS2), Ace Combat 04 (PS2)...

5,50 €

n°117

CADEAU : La solution complète de Headhunter (DC, PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Moto GP (Xbox), Gunvalkyrie (Xbox).
DOSSIER : La Xbox.
ÉNEMENTS : Milia 2002, Virtua Fighter 4 (PS2), biohazard (GC), The Thing (PS2, Xbox), Rallisport Challenge (Xbox), Commandos 2 (PS2, Xbox).
REPORTAGES : Acclaim, V-Rally 3 (PS2), TD Overdrive (PS2, Xbox).
ZOOMS : Magical Vacation (GBA), Grandia Xtreme (PS2)...
TESTS : Halo Combat Evolved (Xbox), Amped Freestyle Snowboarding (Xbox), Ico (PS2), L'Odyssée de Munch (Xbox), No One Lives Forever (PS2), Final Fantasy VI (PSone), Herdy Gerdy (PS2), Kessen II (PS2)...



5,50 €

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86
87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117

À 5,50 € le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité. Soit un total de .... €**

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....
....

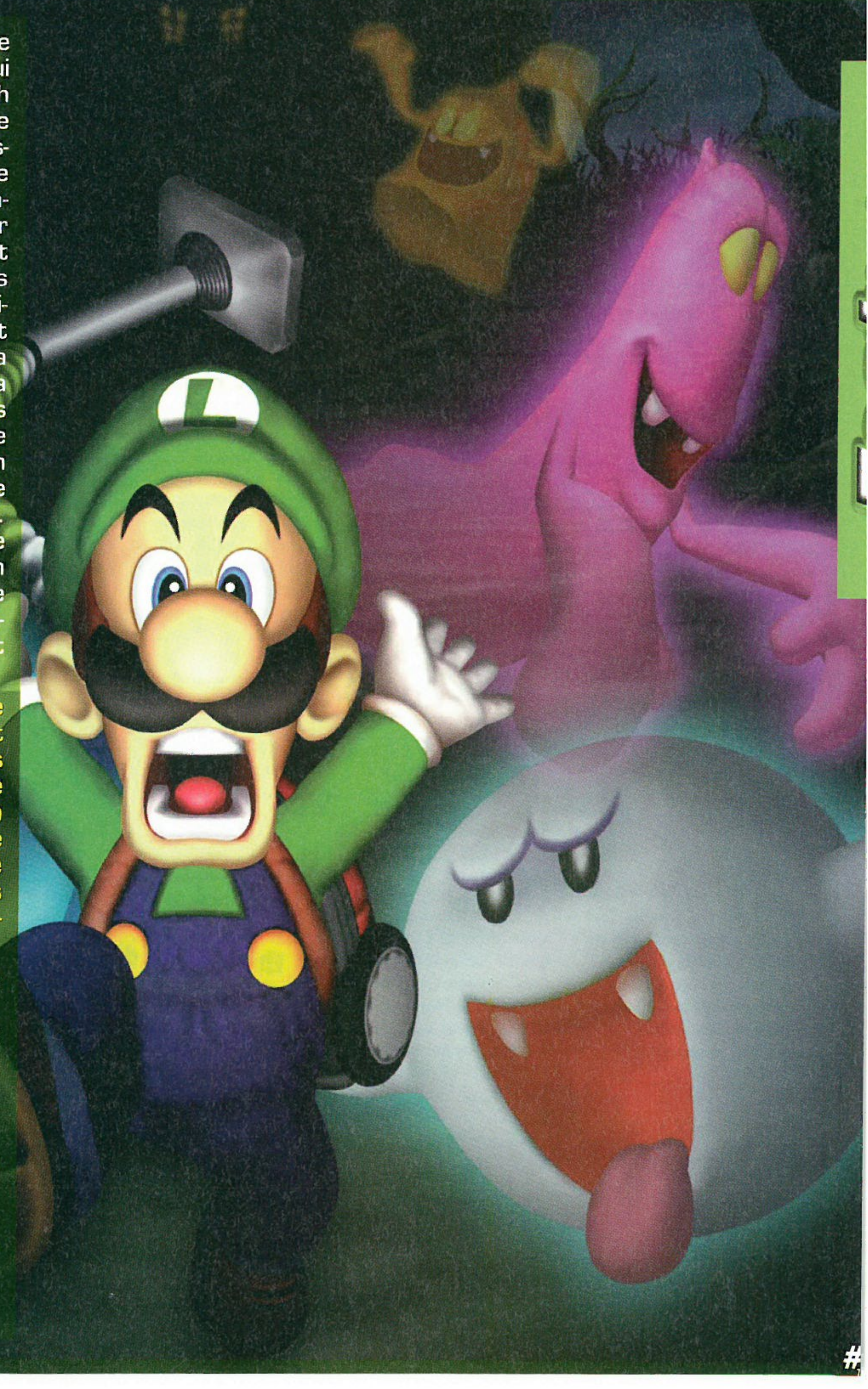
DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9


E MAGAZINE + UN FILM COMPLET SUR DVD
DVD
MAGAZINE
N°6 PRINTEMPS 2002
MOULIN ROUGE
LE BAISER MORTEL DU DRAGON
BOUND
USUAL SUSPECTS
LES 7 SAMOURAÏS
APOCALYPSE NOW [REDUX]
THE FRENCH CONNECTION
JURASSIK PARK 3
M.A.S.H.
I.A. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
VIDOCQ
THE CROW
UNE HIRONDELLE A FAIT LE PRINTEMPS
PENN
acteur allumé
SEAN PEN
RÉALISATEU
L'acteur allumé
a aussi réalisé
3 films magnifique
SÉRIE
La saga "V"
1 gars/1 fille
L'hôtel en folie
FESTIVAL
DE CANNE
7 Palmes d'o
déjà en DVD
SEAN PENN
ROBIN WRIGHT PENN
JOHN TRAVOLTA
"She's So Lovely"
JOHN CASSAVETES
NICK CASSAVETES
+ 1 FILM
16/9, V.O. et V.F.
DOLBY SURROUND
7,50 €
seulement

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible

Si le line-up de lancement de la GameCube se révèle nettement moins spectaculaire que celui de la Xbox (Luigi, mignon mais bof, Super Smash Bros, mouais faut aimer), il y a quand même de quoi se faire plaisir : impossible en effet de passer à côté d'un titre comme Star Wars Rogue Leader. Wave Race, quant à lui, procure également des sensations vraiment trippantes, pour peu que l'on aime le genre. Maintenant, il est vrai qu'on attend un peu plus de Nintendo. Ces premières productions, techniquement très soignées, ont toutefois le mérite de donner un petit aperçu du potentiel de la bécane. Nous, on a confiance. Malgré cette forte présence de la GC en officiel, la PlayStation 2 ne passe pas inaperçue, notamment grâce au fantastique Deus Ex et à Virtua Fighter 4. Finissons par un petit coup de gueule : on doit en effet subir une deuxième vague de portages sans saveur (cf. la tonne de zappings !). À terme, ce genre de politique pourrait aboutir à une uniformisation de l'offre et par conséquent à un nivellement de la qualité vers le bas. Gageons que certains éditeurs soutiendront à l'avenir un véritable effort de créativité. Amen !

NOTA BENE : Il est important de savoir que TOUS les tests GameCube officiels (à part Burnout) ont été effectués sur des versions américaines. Nintendo n'ayant pas été capable de nous fournir une Debug Kit PAL, aucun éditeur n'a été en mesure de nous envoyer de version bêta européenne. Espérons que ce problème « d'intendance » soit réparé dans les semaines qui viennent. Merci de votre compréhension.



Top rédac

Certains la pensaient en retrait, juste capable de « rééditer » les carences de la Nintendo 64… Aujourd'hui, la GameCube arrive officiellement en France (le 3 mai) et en profite pour se réveiller méchamment. Entre le phénoménal biohazard, l'exceptionnel Star Wars Rogue Squadron, et en attendant Mario Sunshine ou Zelda, les annonces pleuvent. Sega mise dessus, Square se rapproche, et même Kojima aurait décidé de développer son prochain titre (Eclipse) pour la 128 bits de Nintendo ! L'E3 devrait apporter de nouveaux éclairages sur notre petit monde en effervescence. Microsoft et Sony devraient aussi présenter des titres à faire rugir de plaisir leurs aficionados. Au sens propre comme au figuré, 2002 risque d'être une année guerrière. D'ailleurs, ça me rappelle quelques souvenirs de survie…

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- 0 : *Tout juste bon à caler une table.*
- 1 : *Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
- 2 : *De très grosses lacunes. Urgl !*
- 3 : *Une minute de plaisir. Et encore !*
- 4 : *Pourrait vraiment mieux faire.*
- 5 : *Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
- 6 : *À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
- 7 : *Un bon jeu à de nombreux égards.*
- 8 : *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
- 9 : *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
- 10 : *Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

La prof de français de 3e 2 était une tortionnaire sadique. Aucun élève n'osait interrompre ses cours. Est arrivé un jour où mon ventre abritait des aliens en phase de mutation. La douleur était si intense que j'ai réuni mes dernières forces pour lever le bras et demander à sortir. J'ai foncé aux toilettes, mais un peu tard…



Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

Angel

Pour moi, la survie passe nécessairement par 6 heures de télévision par jour. Si j'ai pas ma dose, je pète un… câble. Ça devient problématique puisque je ne peux même plus m'endormir sans mon shoot hertzien. Cela dit, j'assume, c'est trop bien de se coucher à 4h du mat' après une soirée à mater des séries télé. Tant pis pour le BMX et les gonzesses. Pour moi, c'est ça la vie !



Son jeu du mois : *Tekken 4 (PS2)*

Mister Brown

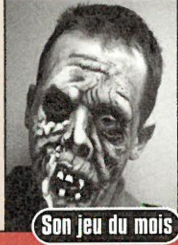
Il y a environ 15 ans, à la fin d'une soirée, deux truands cagoulés sont entrés revolver et fusil au poing. En essayant de protéger la copine de mon frère, je me suis retrouvé avec un fusil de chasse sur le bide. Fini de jouer les Rambo. Je pense avoir survécu à quelque chose qui aurait pu mal tourner. Argh…



Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

T.S.R.

La survie, faut la vivre. Genre stage commando en Guyane pour RaHaN, périple en Laponie pour Elwood, vacances avec Willow et Julo pour Karine, achat d'un scooter pour Kendy, vie à la rédaction pour Angel… La survie à toutes les sauces, sauf l'hémoglobine. Et malgré ça, ils sont tous toujours là. De vrais durs.



Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

Trazom

Des survies, j'en ai des dizaines à mon actif. Coursé par un berger allemand dans un garage, poursuivi par un mec avec un flingue au bout des doigts, la peur au ventre lors d'opérations punitives (vol au Prisunic, destruction massive d'une cantine, etc.). Put…, la vache, j'en ai fait des conneries !



Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

Gollum

J'ai découvert la survie à 6 ans, lorsque j'ai eu le malheur de faire tomber ma glace près d'une grille d'égout. En me penchant pour la récupérer, ma jambe s'est enfoncée et s'est bloquée dans la grille. Les pompiers ont dû tout dessouder autour de moi. J'ai trop flippé que des rats pourris me bouffent les pieds !



Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

Willow

La survie, c'est fuir les chiens de vagabonds qui me coursent en skate, réussir à poper suffisamment haut pour sauter tous les trottoirs de mon quartier sans me faire écrabouiller par une voiture, ou éviter de coincer le truck arrière dans un caniveau. Raaah, chuis trop vieux pour ces conneries…



Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

Chris

Inutile de regarder des films d'horreur hard pour connaître le grand frisson. L'angoisse profonde, la vraie, celle qui dure, c'est tout simplement la vie. Impossible, en effet, de savoir de quoi demain sera fait. Nourriture, retraite, travail… Voilà, quoi qu'on en dise, ce qui est vraiment flippant.



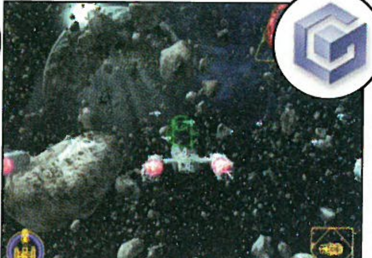
Son jeu du mois : *biohazard (GC)*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



iohazard (GC)



Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II (GC)



Virtua Fighter 4 (PS2)



Tekken 4 (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	50 pts	-4	↓
2.	ICO (PS2)	22 pts	+5	↑
3.	biohazard (GC)	18 pts	Nouveau	
4.	GTA III (PS2)	16 pts	+1	↑
5.	Silent Hill 2 (PS2)	13 pts	=	
6.	Halo (Xbox)	12 pts	-1	↓
7.	Tekken 4 (PS2)	9 pts	Nouveau	
8.	Star Wars Rogue Leader (GC)	7 pts	+2	↑
	Pro Evolution Soccer (PS2)	7 pts	-5	↓
9.	Virtua Fighter 4 (PS2)	5 pts	Nouveau	
	Super Robot Taisen Impact (PS2)	5 pts	Nouveau	
	Virtua Tennis 2 (DC)	5 pts	-5	↓
10.	Shining Soul (GBA)	4 pts	Nouveau	
	FILA Decathlon (GBA)	4 pts	Nouveau	
	Deus Ex (PS2)	4 pts	Nouveau	

JOYPAD MÉGASTAR

mega Joypad star

Tout comme la Xbox, le lancement de la GameCube s'accompagne de quelques perles. Ainsi, Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II et Wave Race Blue Storm déchirent tout. La grande classe, surtout que Resident Evil (biohazard) intégrera bientôt un Mégastar en officiel. De son côté, la PS2 continue sur sa lancée avec les excellents Deus Ex et Virtua Fighter 4. Seule la Xbox reste bien silencieuse ce mois-ci...

Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II

ON EN RÊVE DÉJÀ...

Gollum >>>>>>>>>>>>>>>> **biohazard 0 (GC) et Mario Sunshine (GC)**
Willow >>>>>>>>>>>>>>>>> **Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Tenchu 3 (PS2)**
Chris >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Tenchu 3 (PS2) et Suikoden III (PS2)**
Elwood >>>>>>>>>>>>>>>> **Echelon (PS2, Xbox) et Tomb Raider Angel of Darkness (PS2)**
Greg >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Castlevania Harmony of Dissonance (GBA) et Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)**
Kendy >>>>>>>>>>>>>>>>> **Street Fighter Alpha 3 (GBA) et SOCOM (PS2)**
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>> **Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC)**
Trazom >>>>>>>>>>>>>>>> **Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Zelda (GC)**
RaHaN >>>>>>>>>>>>>>>> **Project Ego (Xbox) et Perfect Dark Zero (GC)**
Julo >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)**
Angel >>>>>>>>>>>>>>>>> **Zelda (GC) et Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox)**
Karine >>>>>>>>>>>>>>>> **Zelda (GC) et Zettai Zetsumei Toshi (PS2)**
Mister Brown >>>>>>>>>>> **Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Tenchu 3 (PS2)**

Elwood

Cette année, je suis spécialisé malgré moi ıs la survie par grand froid. ıistance au climat polaire en ıonie, résistance aux grinds ıés en snowboard, résistance au d et au vent canadien... Bref, ıment l'été ır tester la vie aux ıps de ıil en ition izontale !

Son jeu du mois : Virtua Fighter 4 (PS2)

Kendy

Le problème, c'est qu'à chaque fois qu'il y a eu un incident, je n'ai jamais eu de réflexes de survie. De mes dents de devant cassées par ma sœur au teckel qui m'a méchament mordu la lèvre, ma seule réaction a été de rester figé ! Un jour, je vais vraiment crever. Mais bon, c'est des démarches tout ça...



Son jeu du mois : Deus Ex (PS2)

RaHaN

J'ai jamais eu à survivre. Dès l'âge de 3 ans, j'avais des gardes du corps qui mourraient à ma place face aux dangers de la vie. Je me suis fait construire un souterrain de chez moi à Joy, en environnement stérilisé, avec un tapis roulant pour éviter tout risque. Bref, je n'ai jamais rien à craindre... à part Traz.



Son jeu du mois : Star Wars Rogue Leader (GC)

Greg

« Même dans le règne animal où le fort mange le faible, nul ne tue par plaisir. Les seuls à le faire sont ceux dont l'esprit a choisi les ténèbres. Mais cela, les dieux ne le pardonnent pas ! La divine colère appelée le tonnerre. Un coup de poing casse l'univers, un coup de pied comme l'éclair ! » Amen...

Son jeu du mois : Super Robot Taisen Impact (PS2)

Julo

Pour Julo, la vie est un combat. Chaque jour, il doit résister aux attaques de milliards de microbes propageant des maladies rares comme l'Ebola, la diarrhée hémorragique, la variole, etc. Sa seule chance de survie ? Augmenter ses défenses immunitaires grâce à des suppositoires ! Et il y prend goût...

Son jeu du mois : biohazard (GC)

Machine GameCube **Genre** Combat spatial



Star Wars Rogue Leader
Rogue Squadron II



Rogue Leader, c'est un peu l'ambassadeur de la GameCube (avec biohazard). Une sorte de démo technologique qui, à l'inverse du Wreckless de la Xbox, n'a pas oublié d'être un jeu, un vrai ! Préparez-vous à recevoir une grosse claque dans la gueule et à tripper comme des fous !

À une ou deux exceptions près, au cours de ces dernières années, LucasArts nous a plutôt donné une vision bassement mercantile de cette fabuleuse licence qu'est Star Wars. Pourquoi se torturer le bulbe, ça se vend de toute façon. Les pigeons sont là pour sortir leurs biffetons, aveuglés par leur fanatisme. Eh ouais, ne sous-estimez jamais le côté obscur du marketing, jamais ! Enfin, si je m'emporte un peu contre l'establishment made in Lucas, c'est juste pour souligner que ça fait des lustres que les joueurs attendent un jeu vidéo digne de cet univers fabuleux, plus simplement un titre qui nous fasse revivre avec intensité les plus grandes batailles spatiales de *la Guerre des Étoiles* !

Immersion garantie

C'est désormais chose faite, le rêve est devenu réalité, grâce au fantastique savoir-faire du studio Factor 5, à qui LucasArts devrait, à l'avenir, confier le développement de toutes ses productions dédiées à la saga (ben ouais, les derniers jeux Episode 2 donnent franchement envie de cracher sur son écran !). Car si visuellement il y a encore un petit cap à franchir avant d'atteindre totalement le rendu des films, il faut reconnaître que Rogue Leader s'en rapproche furieusement. N'en déplaise à certains rabat-joie dont je tairai le nom, la claque graphique est bel et bien au rendez-vous, et ce dès les premières minutes de jeu. Impossible en effet d'imaginer une telle débauche graphique sur PlayStation 2. Pour commencer, les vaisseaux affichent un nombre incroyable de polygones et bénéficient de textures hyper-détaillées. Un tel degré de finition, ça force l'admiration. Et contrairement à des titres comme Ace Combat 4, tout est à l'échelle, les amis ! En ce qui concerne les environnements des missions, même constat : la modélisation des décors tue la gueule. Il suffit de voler au ras des pâquerettes en vue cockpit au-dessus de l'Étoile Noire, de la surface polaire de Hoth admirablement bump-mappée, ou encore de frôler les flots agités de Kothlis, pour prendre conscience de l'énorme potentiel technologique de la GameCube. D'autre part, pour la première fois dans un jeu de ce type, les fonds stellaires ne ressemblent pas à une immense toile noire mouchetée de petits points blancs ridicules (cf. Jedi Starfighter !). On a droit à des nébuleuses volumétriques, à des planètes multi-texturées ou encore à des débris de vaisseaux gigantesques à travers lesquels on peut passer ! Mais ce n'est pas tout ! À cette débauche de polygones s'ajoutent des effets spéciaux et une gestion des lumières en temps réel vraiment impressionnants. Les déflagrations illuminent les structures, les lasers des croiseurs fusent dans toutes les directions, les vaisseaux explosent de plusieurs façons différentes en projetant des débris... pas de problème, on est à fond dedans, d'autant que ces échauffourées galactiques vous opposent la plupart du temps à des nuées de chasseurs, plus d'une vingtaine parfois simultanément dans certaines missions. Et je ne vous parle même pas de la qualité des bruitages ! Qu'il s'agisse des voix de vos ailiers, du vrombissement métallique si caractéristique des Tie ou des musiques dynamiques qui changent en fonction des situations, rien n'a été négligé ! Comment ne pas tripper dans de telles conditions ?



Bespin et sa débauche de polygones. Du jamais vu sur console !



Certaines missions souffrent de ralentissements. Ça reste toutefois supportable.

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Factor 5
Genre	Combat spatial
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	10 + 5 cachés
Spécial	Ça tue la cabeza !
Existe sur	Rien d'autre



Wingmen, attack my target !

Cerise sur le gâteau, Rogue Leader propose une maniabilité aux petits oignons. Les contrôles sont à la fois simples et complets. Les touches L et R permettent tout d'abord de gérer de manière analogique l'accélération et la décélération ; en maintenant ces deux touches enfoncées, vous pourrez également effectuer des virages plus radicaux pour vous débarrasser des Tie collants ; sinon vous disposez d'un boost et d'un freinage puissant en activant une pression maximale. Les plus doués n'hésiteront pas à se servir de la touche Z pour effectuer des tonneaux. Le vaisseau se dirige évidemment via le stick analogique qui, soit dit en passant, est d'une précision redoutable. La croix directionnelle, quant à elle, permet de donner quatre types d'ordres aux ailiers : retour en formation, attaquer les unités au sol, prendre en chasse les appareils ennemis, et retraite. Vous pourrez également demander à votre unité R2 de réparer les dommages si vous pilotez le X-wing ou le Y-wing. Ce qui aurait pu être un simple gadget s'avère au final un véritable élément tactique. Bien utilisés, ces ordres permettent vraiment de faire rapidement la différence. Une autre bonne idée : lorsque des chasseurs parviennent à se placer dans vos six heures, la vue bascule automatiquement en mode « chase » montrant vos poursuivants, pratique pour éviter les tirs et vite se dégager ! Un gameplay bien pensé, en définitive.



Vous pouvez repérer vos cibles plus facilement grâce à l'ordinateur de bord. Ici, une cinquantaine de Tie foncent sur vous !

Top Gun

Vous l'aurez compris, cette réalisation hors normes fait partie intégrante du gameplay (au même titre que les cinématiques de Metal Gear que certains ont trouvé très chiantes, mais là je m'égare). Toutefois, il faut admettre qu'en termes de jouabilité, Rogue Leader n'offre rien de foncièrement novateur en dehors d'un système de communication avec les ailiers (cf. encart). Globalement, on reste en effet très proche du feeling du Rogue Squadron de la N64. Certaines missions comme l'attaque des AT-AT sont même de simples remakes ! Certes, il s'agit d'un shoot bien basique. Cependant, foi de joueur, on a rarement vu un soft retranscrire de manière aussi efficace et avec autant d'intensité l'aspect « dogfight » d'un combat aérien. Pas question de shooter mollement de loin avec des missiles téléguidés de minuscules points situés à l'horizon. Là, il faut aller au contact et batailler comme un diable pour se placer dans les six heures des chasseurs de l'Empire qui n'arrêtent pas de casser leurs trajectoires afin d'éviter les salves de vos canons laser. En dépit de ce manque flagrant de nouveautés, la mayonnaise prend à 100 %.

Mais encore ?

De plus, Rogue Leader cache bien son jeu. Si la licence Star Wars évoque plutôt des productions destinées au grand public, le titre de Factor 5 se révèle être un vrai titre de core-gamer velu. Pas d'astuces, ni de codes : pour dénicher la totalité des Tech upgrades qui améliorent les caractéristiques de vos vaisseaux, accéder aux missions bonus (cinq au total, dont une à bord de l'advanced Tie Fighter de Vador !) et délocker les vaisseaux cachés, bref pour plier cette petite bombe ludique dans tous les sens, il va falloir vous accrocher, transpirer des doigts et des pieds, jouer comme un dieu quoi ! Pour finir en beauté, sachez que les 15 missions sont vraiment super variées, font parfois preuve d'originalité et bénéficient toutes d'une excellente mise en scène qui accentue un peu plus le sentiment d'immersion du joueur. Mmm, des défauts peut-être ? Oui, un frame-rate pas toujours optimal notamment sur Kothlis ; heureusement, la jouabilité n'en souffre pas. Sinon, le radar aurait mérité d'être un poil plus lisible. Bon, inutile de tergiverser plus longtemps, il se fait tard (21h30), j'ai les yeux qui piquent et mes paupières sont lourdes : si vous ne devez acheter qu'un seul jeu au moment de la sortie de la GameCube, c'est incontestablement celui-ci. Et là, tout est dit.

Willow

Une adaptation de l'univers Star Wars au-delà de toute espérance !

Du dogfight pur et dur. Notez au passage la qualité des textures et de la modélisation des chasseurs !



Notes

17 Technique — Du bump-mapping, du brouillard volumétrique, des nuées de Tie... mais aussi quelques ralentissements.

17 Esthétique — C'est juste magnifique. Tout est super détaillé, que ce soit les chasseurs, les structures ou les environnements.

16 Animation — Le moteur de jeu gère un nombre incroyable de trucs, d'où un frame-rate pas toujours optimal.

19 Maniabilité — Des contrôles simples et efficaces. Vos chasseurs répondent au doigt et à l'œil.

18 Sons — Vos ailiers n'arrêtent pas de tchatcher et les bruitages déchirent. Faites claquer les watts, les keums !

16 Durée de vie — Un shoot basique, certes, mais très difficile dès qu'il s'agit d'obtenir une médaille d'argent ou d'or.

Plus — La réalisation, l'ambiance. Un gameplay classique mais efficace. Des missions variées.

Moins — Le radar pas super lisible. Quelques ralentissements ! Le manque d'originalité.



Note 8/10

Plus loin...

N'oubliez pas de refaire les missions en modifiant l'horloge interne de la GameCube. Sur Tatooine par exemple, vous pourrez jouer de nuit, au crépuscule, de jour et à l'aube. Parfois, les missions se déroulent même de façon complètement différente et vous permettront d'accéder à quelques bonus cachés. À vous d'expérimenter !

L'avis de Willow

J'ai acheté la version américaine en novembre dernier et j'y joue encore ! Voilà qui en dit long sur les qualités de ce shoot classique mais super efficace. Si vous êtes fan de l'univers de George Lucas, foncez, vous ne le regretterez pas un seul instant. La meilleure adaptation de Star Wars sur console !

L'avis de Julo

Depuis le Zoom import, mon avis sur Rogue Leader n'a pas changé : ce shoot a beau être plutôt classique et très proche du premier Rogue Squadron, il n'en demeure pas moins immersif, super bien réalisé et incroyablement trippant. Nous avons là LE jeu du lancement, à mon avis.



Genre
Course de jet-skis



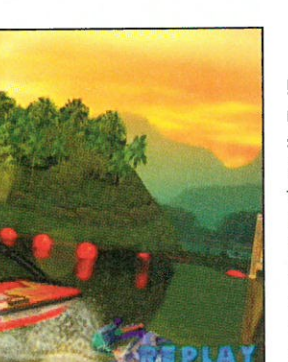
mega Joypad star

Blue Storm



Depuis le mois de novembre dernier avec sa version import (Joypad n° 113), Wave Race Blue Storm n'a pas pris une ride ! Progresser dans les différents championnats de cette mouture officielle fut une nouvelle fois très fun, merci.

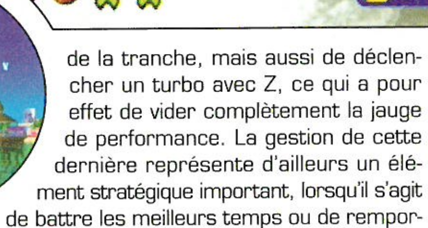
Pour ceux qui auraient loupé le coche, je vous rappelle qu'il s'agit là de la suite officielle d'un fameux jeu de jet-ski sur Nintendo 64. Le principe n'a pas bougé, tandis que chaque élément a été poussé un peu plus loin pour approfondir l'expérience... Et croyez-moi, c'est encore une belle réussite ! Il y a maintenant quelques années, sur la 64 bits de Nintendo, la prouesse technique de Wave Race premier du nom fut de recréer fidèlement l'apparence, la densité et les mouvements de l'eau, dans un jeu de jet-ski franchement fun. Avec ce nouvel épisode, sous-titré « Blue Storm », on peut donc dire que l'exploit a été réitéré : comparé à un certain Splashdown sur PlayStation 2, WRBS offre au joueur un gameplay nerveux, subtil, et des sensations carrément grisantes !





Totale éclatch'

Le fond du jeu n'a donc quasiment pas changé : on retrouve les modes classiques (Championship pour se mesurer à 7 autres concurrents, Time Attack pour éclater les temps, Stunt Mode pour les tricks, Multiplayer pour la convivialité), tandis que le système de jeu a juste un peu évolué. Ainsi, en ce qui concerne les commandes, sachez qu'il est désormais possible d'appuyer plus ou moins les virages, en penchant le corps du rider grâce aux touches analogiques de la tranche, mais aussi de déclencher un turbo avec Z, ce qui a pour effet de vider complètement la jauge de performance. La gestion de cette dernière représente d'ailleurs un élément stratégique important, lorsqu'il s'agit de battre les meilleurs temps ou de remporter le dernier championnat. Vous comprendrez bien vite qu'elle augmente d'un cran à chaque bon passage de bouée, améliorant la vitesse de votre jet-ski. Il sera ainsi intéressant de trouver les meilleurs spots pour déclencher le turbo en coupant comme un porc, tout en passant assez de bouées pour ne pas perdre le régime. Mais l'élément le plus tripant reste bien évidemment la gestion de l'eau, qui donne toute sa dimension au gameplay et offre des sensations de pilotage vraiment grisantes. Selon les circuits tout d'abord, vous rencontrerez des difficultés différentes : sur le lac, l'eau est plate mais les rochers sortent de l'eau ; en bord de mer, les espaces sont plus larges mais les creux entre les vagues vous ballottent ; au port, les passages sont étroits et les vagues vous déportent contre les coques des bateaux... Et toutes ces conditions peuvent varier du tout au tout, selon la météo.





Merci Evelyne

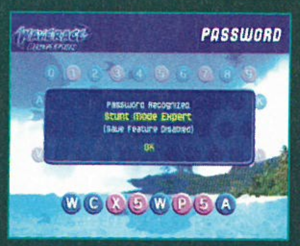
Chaque course peut en effet être pratiquée sous 5 conditions différentes : soleil, soleil/nuages, nuages/pluie, pluie et orage. Ces dernières influent réellement sur la représentation graphique, mais aussi et surtout sur la visibilité, la violence des vagues, le niveau de l'eau, et donc sur le pilotage !

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo Software Technology
Genre	Course de jet-skis
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de courses	19
Spécial	L'eau tue !
Existe sur	Rien d'autre

Ranking sur le Net

Dans l'écran des options, appuyez sur X + Z + Start pour faire apparaître le menu « Password ». Ce dernier servira à entrer de petites astuces bien sûr, et surtout des codes pour participer à des challenges spéciaux. En les réussissant, vous obtiendrez un nouveau code à entrer sur le site officiel, pour participer à un classement des meilleurs joueurs et gagner des concours. Une idée vraiment sympatoche.



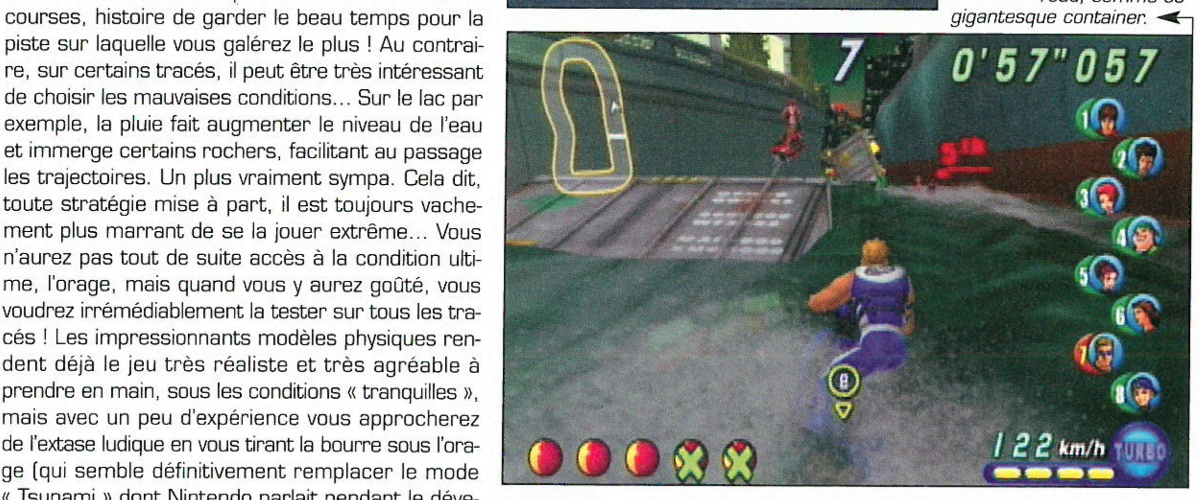
On compose le password du challenge...



...on fait un bon score pour récupérer un code...

...et on s'inscrit sur le site officiel !

En conditions orageuses, les vagues deviennent énormes.



Des éléments du décor peuvent perturber la course en tombant dans l'eau, comme ce gigantesque container.





On redécouvre réellement chacune des 19 pistes, grâce à ces variations, et de là découle d'ailleurs une certaine stratégie, en mode Championnat. Vous remarquerez en effet que chaque compétition est divisée en plusieurs jours, et que des prévisions météo vous informent en permanence des conditions pour les trois jours à venir. Il faudra donc bien choisir l'ordre dans lequel vous enchaînerez les courses, histoire de garder le beau temps pour la piste sur laquelle vous galérez le plus ! Au contraire, sur certains tracés, il peut être très intéressant de choisir les mauvaises conditions... Sur le lac par exemple, la pluie fait augmenter le niveau de l'eau et immerge certains rochers, facilitant au passage les trajectoires. Un plus vraiment sympa. Cela dit, toute stratégie mise à part, il est toujours vachement plus marrant de se la jouer extrême... Vous n'aurez pas tout de suite accès à la condition ultime, l'orage, mais quand vous y aurez goûté, vous voudrez irrémédiablement la tester sur tous les tracés ! Les impressionnants modèles physiques rendent déjà le jeu très réaliste et très agréable à prendre en main, sous les conditions « tranquilles », mais avec un peu d'expérience vous approcherez de l'extase ludique en vous tirant la bourre sous l'orage (qui semble définitivement remplacer le mode « Tsunami » dont Nintendo parlait pendant le développement). De temps en temps, vous pourrez également être surpris par un brusque changement météorologique, en pleine course, ou même par d'autres éléments comme les énormes caisses qui tombent des bateaux dans le port, créant de gros remous déstabilisants ! Les détails de ce genre sont nombreux et forcent l'immersion, qui devient presque jouissive grâce à l'angle de caméra le plus rapproché (avec le rider en transparence), lorsque des gouttelettes d'eau s'écrasent sur l'écran !



Dans le mode Stunt, vous devrez gonfler votre score en faisant des tricks.

Un super trip

En deux mots, la véritable force de WRBS réside avant tout dans les sensations extrêmes qu'il procure au joueur. Le gameplay est parfaitement réglé, les modèles physiques sont impressionnants, les situations variées... On s'éclate tellement sur chaque course qu'on en oublierait presque les petits défauts du jeu, que je suis bien obligé de signaler finalement ! On commence avec un problème assez énervant : le jet-ski se retrouve assez souvent bloqué par un élément du décor, vous obligeant à lutter laborieusement pendant quelques précieuses secondes avant de vous en sortir. On note également quelques très rares ralentissements, mais pas de quoi polémiquer pendant des heures... le plus frustrant restant le problème de la durée de vie. La jouabilité est vraiment subtile, la marge de progression énorme, et lorsque vous aurez le sentiment de vraiment maîtriser le jet-ski, les challenges manqueront vraiment. Trois championnats en tout et pour tout, c'est vraiment pas énorme ! À vous de voir maintenant si vous comptez passer pour autant à côté d'un jeu de course tout simplement excellent, l'un des plus jouissifs auxquels j'ai pu m'essayer, personnellement. Un excellent titre pour le lancement de la GameCube en France !

Julo

Notes

17 Technique — Gestion de la flotte exceptionnelle, des effets de transparence et de reflets très bien rendus.

17 Esthétique — Les environnements sont jolis, très variés et fourmillent de détails immersifs.

16 Animation — De petits ralentissements sur certaines portions de circuit, sinon c'est du tout bon.

17 Maniabilité — Gameplay subtil et sensations grisantes. Quelques problèmes de blocage du jet-ski sur le décor.

16 Sons — Une excellente ambiance sonore mais des musiques souvent très moyennes...

14 Durée de vie — On fait malheureusement assez vite le tour du jeu... Mais les sensations sont tellement bonnes !

+ Plus — Les sensations de pilotage incroyables. La gestion des vagues.

– Moins — La durée de vie assez limitée. Les blocages énervants dans le décor.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

D'après l'ami Grégu toujours plein de petites anecdotes sur les jeux, le développement du premier Wave Race serait parti d'une sorte de « caprice » de la part de Shigeru Miyamoto... Le père de Mario voulait en effet prouver au monde la puissance de la N64 en donnant naissance à un jeu basé sur l'eau. Il faut en effet savoir que la modélisation en 3D de l'élément liquide représente un exercice très, très délicat pour les programmeurs.

L'avis de Julo

Voilà l'un des jeux de course les plus immersifs du moment. Le gameplay bien rodé, la réalisation impec', la gestion de la flotte, la météo changeante et les tonnes d'autres petits détails rendent l'expérience vraiment scotchante. J'adore ! Dommage qu'il n'y ait pas plus de challenges...

L'avis de Willow

Le gros problème de Wave Race, c'est incontestablement sa durée de vie : on fait le tour des modes de jeu beaucoup trop rapidement. C'est vraiment dommage car tout le reste est vraiment réussi. La physique des jet-skis procure des sensations incroyables et les effets de flotte sont super impressionnants. À voir !

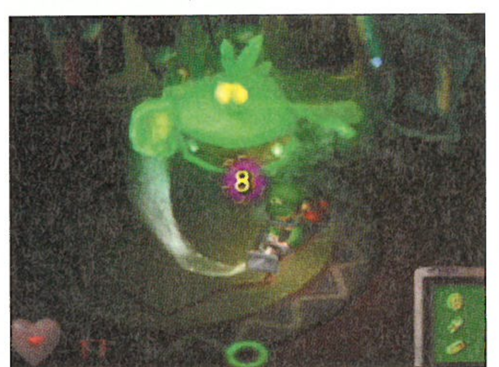


Luigi's Mansion



Titre controversé, Luigi's Mansion ne cesse de diviser. Si l'on ne peut qu'admirer les prouesses graphiques déployées par la GameCube, on ne peut nier un intérêt proportionnellement décroissant au déroulement de l'aventure.

Puisque nous sommes en démocratie, il a bien fallu soumettre Luigi's Mansion à l'avis de la rédac'. Si certains ont été séduits par l'univers guilleret et ont apprécié l'impressionnante interactivité des décors et la beauté des graphismes, d'autres ont regretté la répétition qui ne manque pas d'opérer lorsqu'on capture les fantômes. La discussion fut animée, les chaises ont volé et j'ai dû m'éclipser pour échapper à ce chaos dont je fus malgré moi l'instigatrice. La version japonaise de Luigi's Mansion est arrivée alors que nous venions juste de découvrir la GameCube. Tout le monde était tombé sous le charme de cet objet, et les premières impressions laissées par Luigi's Mansion furent unanimement positives à quelques exceptions près. Une fois l'effet de surprise dissipé, une question insidieuse pointait le bout de son nez : à part capturer des fantômes, on fait quoi ?



Avant d'être aspiré, chaque fantôme doit être surpris soit avec la torche, soit en bougeant des objets personnels.

Une démonstration technique

Fatigué de n'être perçu que comme un sous-fifre, Luigi a décidé de prendre son destin en main en volant la vedette à son célèbre frère. Certains gagnent des voitures ou des millions d'euros, Luigi, lui, a gagné une vieille mansarde. Alors qu'il s'apprête à prendre possession de son bien, un étrange professeur, Elvin Gadd, va l'accueillir en chevauchant un aspirateur. Ce dernier lui apprendra non seulement que ce manoir est hanté, mais que Mario a mystérieusement disparu après avoir arpenté les couloirs de cette même baraque ! Armé d'une torche et d'un puissant aspirateur, le Poltergust 3000, Luigi va partir à la recherche de son frère. La capture des fantômes va nécessiter une manipulation coordonnée de nos mains. La manette GC se révèle parfaite pour cet exercice au premier abord périlleux. La majorité des revenants se laissent surprendre par l'éclair de votre torche. Il suffit ensuite de déclencher l'aspiration avec le « R » analogique tout en poussant le stick gauche dans le sens opposé afin d'optimiser la puissance d'aspiration. Des rotations rapides du stick droit accéléreront la capture. La plupart des éléments du décor peuvent être bousculés, et les nappes ne manqueront pas d'être englouties par l'aspirateur. Superbe effet, d'ailleurs. La réalisation est bourrée de détails qui nécessitent une inspection méticuleuse des



fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes [3 blocs]
Nbre de fantômes	Une bonne centaine
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre





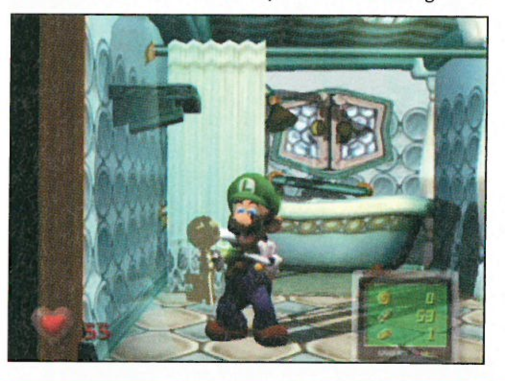
Une fois rodé au mode de capture, rien ne vous empêche d'engloutir deux fantômes en même temps. Luigi décoche son aspirateur plus vite que son ombre !

lieux, afin de découvrir des billets, pièces d'or ou des trous de souris permettant l'accès à des salles secrètes. Luigi doit obtenir une clé en résolvant de petites énigmes ou en capturant des fantômes afin d'ouvrir successivement les différentes pièces du manoir. Certains spectres deviendront de plus en plus difficiles à attraper et demanderont des techniques bien particulières. Ainsi, les « Fantômes Éléments » réagiront au feu, à l'eau et à la glace. Les effets liés à ces éléments sont très réussis, tout comme les sonorités qui les accompagnent, sans oublier une utilisation inattendue de la Game Boy Color ! Les coups de tonnerre sont accompagnés d'éclairs qui illuminent totalement la pièce dans laquelle vous vous trouvez, en ajoutant à chaque objet une ombre très photo-réaliste.

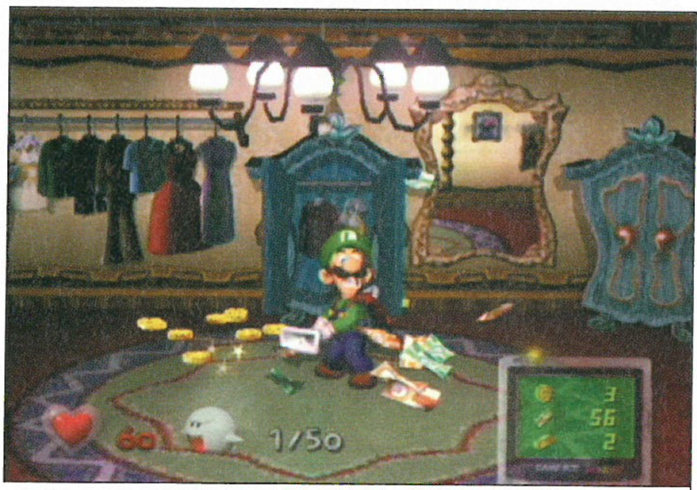
Dans l'esprit Nintendo

Luigi's Mansion ne doit pas être envisagé comme un jeu d'action à proprement parler. Il est bien sûr possible de finir le jeu en 6 ou 8 heures en ne s'attelant qu'au principal, en écourtant au maximum les phases d'exploration. Cependant, on ne peut éviter une certaine lassitude. Qu'il s'agisse des fantômes ou des Boss, le mode de capture est similaire. Il faut souvent attraper un objet, pelote de laine, ballon ou spectre réduit en boule, et utiliser ce projectile contre la cible. Si cet exercice répété à foison ne vous rebute pas, vous pourrez apprécier le titre dans son intégralité. Chaque pièce visitée peut être inspectée de fond en comble, notamment en utilisant la « Game Boy Horror ». Plus vous progresserez, et plus les fantômes seront présents et facétieux. On peut comparer le gameplay de Luigi's Mansion à celui d'un Resident Evil, avec le côté « je résous une énigme et je trouve la clé de la porte ». Sauf que chaque Resident Evil possède un scénario qui complète à merveille le côté répétitif des manœuvres. Il manque à Luigi ce petit quelque chose pour nous captiver. Rien à voir avec le personnage auquel on s'attache vite et que les soupirs rendent encore plus vivant. Luigi peut appeler Mario à volonté et sur différents tons ; plus son niveau de vie est bas, plus sa voix sera chevrotante. Voilà un bon moyen de tromper son ennui, en appelant Mario en chœur avec Luigi. Ce dernier fredonne une mélodie entre ses dents et pousse un cri lorsqu'un fantôme l'effraie. Les spectres qui hantent les lieux possèdent également leur propre personnalité, ce qui ajoute un peu plus de vie à l'ensemble. On boucle alors le jeu avec une impression en demi-teinte, pas vraiment satisfait mais pas non plus complètement déçu. Luigi's Mansion doit être considéré comme un jeu « première génération » sur GameCube. Le sanctionner avec une note faible ne serait pas reconnaître les qualités visuelles et ludiques du jeu. L'intérêt s'essouffle à mesure que l'on progresse d'une pièce à l'autre, sans pour autant sombrer dans une totale apathie. Il lui faudrait une histoire qui tienne la route, avec des rebondissements qui viendraient casser ce rythme soporifique. Pourtant, la machine Nintendo fonctionne à merveille, dans tous les sens du terme, en nous offrant un titre léger, vite consommé. Les autres jeux de la GameCube nous ont montré les prouesses techniques dont elle est capable, il ne reste plus qu'à trouver un titre porteur, un bon killer-app créé de toutes pièces pour rallier la majorité des voix.

Karine



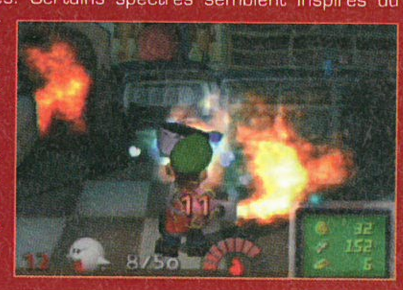
Des prouesses visuelles qui camouflent l'absence d'un véritable scénario



Les recoins du manoir recèlent des pièces, des billets et des lingots qu'il sera possible d'échanger pour améliorer l'efficacité de votre Poltergust 3000.

S.O.S. Fantômes

Les plus âgés d'entre nous ne manqueront pas de comparer Luigi's Mansion à ce film du début des années 80 dans lequel opérait une bande de chasseurs de fantômes particulièrement stupides. Certains spectres semblent inspirés du long métrage, tout comme le système de capture par aspiration. Certains fantômes ne se laisseront attraper que si vous possédez le pouvoir correspondant à son élément. Ainsi, un spectre au cœur de feu ne pourra résister aux flammes qui jailliront de votre aspirateur. Chaque pouvoir est matérialisé par une médaille obtenue après la victoire contre un fantôme du genre coriace.





Notes

17 Technique
Des environnements interactifs aux effets d'ombre et de lumière ultra « réalistes », rien à dire.

16 Esthétique
Chaque pièce du manoir est détaillée avec une belle panoplie de couleurs.

16 Animation
Aucun ralentissement à signaler. Des petits cafouillages lors de chocs avec la torche. Spectres nombreux et véloces.

18 Maniabilité
Le pad de la GameCube s'adapte parfaitement aux manœuvres. Son maniement devient une seconde nature.

15 Sons
Musiques en retrait mais voix des personnages et sonorités cartoonesques bien présentes. Ambiance « flippante ».

13 Durée de vie
Même si l'on prend le temps d'explorer, on fait vite le tour de la question, en 8 heures maxi.

+ Plus
Les environnements interactifs.
Une prise en main rapide.
Des effets visuels de qualité.

− Moins
La durée de vie.
La répétition des actions.
Pas de scénario.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si Mario a momentanément cédé sa place à Luigi, ce n'est que pour mieux revenir, puisqu'il sera la vedette cet été de 3 jeux au Japon : la GameCube accueillera le très attendu Super Mario Sunshine, ainsi que Mario Tennis et Mario Golf. Le prochain salon de l'E3 devrait nous en dévoiler un peu plus sur ces jeux aux titres provisoires. On murmure qu'un Mario Party 4 serait également en préparation, mais ce n'est pour l'instant qu'une rumeur.



L'avis de Karine

Luigi n'a pas totalement réussi son pari, celui d'égaler Mario. On apprécie à leur juste valeur les effets graphiques déployés par Miyamoto et sa bande, mais on regrette le manque d'intérêt que suscite cette aventure au bout de quelques heures de jeu. Luigi's Mansion est une belle démonstration technique à laquelle manque un scénario.

L'avis de Julo

Malgré sa réalisation exceptionnelle, Luigi's Mansion m'a beaucoup déçu. Le jeu est très court, très répétitif et franchement pas passionnant. Oui, l'ambiance est vraiment rigolote, mais ça ne suffit pas à faire de lui un bon jeu. C'est mon avis, c'est comme ça. Méfiez-vous de la poudre aux yeux !



Après trois épisodes exclusifs PlayStation, Bloody Roar arrive enfin sur une nouvelle console. Avec cette version Primal Fury, la GameCube stoppe net la malédiction des mauvais jeux de combat sur N64. On ne peut cependant pas encore crier au génie…

Petit rappel « historique » : Bloody Roar, premier du nom, a vu le jour en 1998 (fin 97 au Japon). Ce fut instantanément une claque pour beaucoup de monde. Avec ses effets visuels renversants, son gameplay furieux et son concept aussi original qu'inédit (des personnages humains qui se transforment en animaux), le titre d'Eighting et Hudson a fait sensation. C'était d'ailleurs particulièrement surprenant car jusqu'à présent, on connaissait surtout Hudson pour ses Bomberman et on associait vaguement le nom d'Eighting/Raizing à la réalisation de certains shoot them up. Point. Ne proposant, dans le premier épisode, que huit personnages, la série s'est enrichie de nouvelles têtes au fil des épisodes. Mais ça n'a pas vraiment suffi. L'effet de surprise et de nouveauté passé, l'enthousiasme entourant la série est peu à peu retombé, ceci étant dû en grande partie au fait que Bloody Roar, il faut bien l'avouer, n'innove guère à chaque nouveau volet. C'est une nouvelle fois le cas avec ce Primal Fury sur GameCube qui reste toutefois inédit - et c'est heureux - sur cette console.

La baffe du siècle est signée Shina. Mazette…



L'intro propose un dessin animé sympathique, mais pas inoubliable.

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Eighting
Genre	Combat 3D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Nbre de personnages	12 (+ 4 cachés)
Spécial	Modes et persos à délocker
Existe sur	PlayStation 2



Le même en (un peu) mieux

Bloody Roar Primal Fury fait immédiatement penser à BR3. Et pour cause, on y retrouve les mêmes personnages (on compte cependant deux persos inédits pour la GC), et la jouabilité, les coups possibles, restent en gros identiques. Je dis bien en gros ; que les acharnés qui décomposent le nombre de frames dans une animation ne viennent pas me dire que ce n'est pas vrai, que ce n'est pas pareil, etc. On note des différences, certes, mais on a peu de chances de devenir aveugle en affirmant qu'elles crèvent les yeux… Question réalisation, le jeu se tient, et la comparaison par rapport à la version PS2 se fait certainement en faveur de la GC. Ce n'est pas super flagrant, mais le résultat s'annonce ici très clean. Ça fait d'ailleurs tout drôle de voir ça après les nombreuses années Nintendo 64, particulièrement noires lorsqu'il s'agit de se souvenir des « meilleurs » jeux de combat qui ont vu le jour sur cette machine… Du côté des personnages, on retrouve le bestiaire habituel que les fans de la série connaissent bien. Rappelons rapidement la liste des protagonistes mi-hommes, mi-bêtes que l'on retrouve dans ce jeu.

Ce Bloody Roar GC n'innove guère, même s'il se révèle toujours aussi plaisant, visuellement parlant.



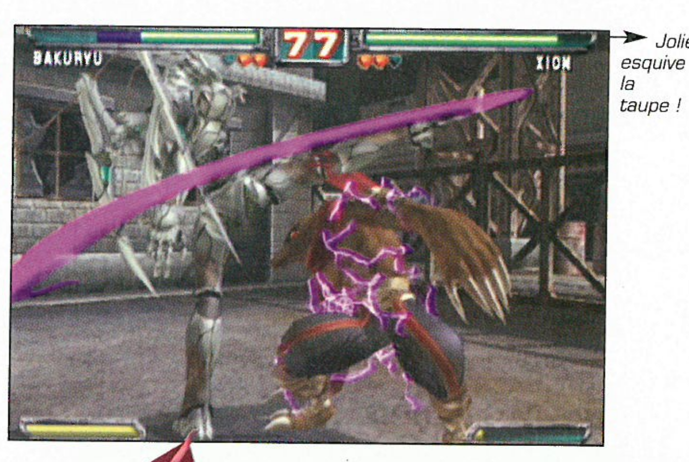
Commençons avec les combattants les plus charismatiques et les plus souvent utilisés que sont Yugo (le loup), Long et ShenLong (tigres tous les deux ; sur le coup, Eighting ne s'est pas foulé). Plus frêles mais tout aussi dangereuses, Alice (le lapin) et Uriko (« half-beast » ; en fait, elle ressemble à un chat) remportent aussi pas mal de suffrages. Tout cela sans oublier Jenny (la chauve-souris), plus sexy que jamais. Shina (le léopard) et Gado (le lion) feront le bonheur des amoureux de félidés. Reste enfin les personnages les plus originaux du jeu, de Bakuryu (la taupe) à Busuzima (le caméléon), en passant par Stun (qui se transforme en insecte, on ne sait pas trop lequel) et Xion (« Unborn », en fait une espèce de super guerrier de métal). Cela nous fait un total de douze personnages, ce qui, ajouté aux quatre combattants cachés du jeu (voir « Plus loin »), nous fait seize protagonistes tous très différents (à deux exceptions près). Exactement le nombre de candidats à la présidentielle… De là à dire que…

La finesse est ailleurs

On a souvent dit que Bloody Roar était un jeu dont les qualités premières étaient graphiques. Lorsqu'on s'essaie à ce Primal Fury, c'est effectivement indé-



Les super-attaques donnent lieu à des effets visuels éblouissants, comme d'habitude.



Jolie esquive la taupe !

niable. Le jeu est beau, vraiment, et même si les décors se révèlent inégaux (en plus, on n'en compte que 9), la modélisation des personnages et les effets de lumière assez fantastiques pendant les transformations et les super-attaques (pas difficiles à sortir, toujours deux quarts de tour vers l'avant ou l'arrière + la touche Beast) rattrapent le tout et en jettent vraiment un max. Le jeu au stick analogique est ici inévitable. La Croix, en effet, se révèle minuscule et peu adaptée au gameplay d'un jeu de combat. Perso, je n'aime pas du tout la sensation analogique car je trouve ça imprécis, notamment lorsqu'il s'agit de faire des quarts ou des demi-tours. Mais bon, on s'y fait (et puis surtout on n'a pas le choix). Du côté de la richesse de jeu, nombreux sont ceux qui s'arrêteront à la surface des choses, sans essayer de creuser. Remarquez, il y a ici moins de coups que dans les meilleurs jeux 3D du genre (les chopes sur les côtés sont impossibles, par exemple) et dans le genre bourrin, Bloody Roar se pose là... Je suis le premier à jouer un peu n'importe comment à ce jeu, alors que d'habitude je déteste faire ça dans un jeu de combat. Dans l'absolu, cette version Primal Fury offre néanmoins pas mal de possibilités tactiques : air recovery, déplacements latéraux circulaires (vraiment efficaces ; quand on les sort au bon moment, votre adversaire tape dans le vide comme un fou en passant à côté de vous, c'est assez marrant), juggles (pas du tout évidentes au niveau du timing avec les air recovery), transformations Beast ou Hyper Beast qui apportent des coups et pouvoirs supplémentaires, etc. Il y a, dans le fond, de vraies possibilités à découvrir pour tout ceux qui s'en donneront la peine. Le truc, c'est que je doute qu'ils soient très nombreux... Les modes de jeu, à l'image du reste, sont classiques et efficaces, sans toutefois jamais verser dans l'exceptionnel : Arcade, Versus, Team Battle, Time Attack, Training... Bref, Bloody Roar GC ne déçoit certes pas mais on peut difficilement s'enflammer à son sujet. C'est néanmoins un bon titre que l'on accueille avec plaisir sur la nouvelle console de Nintendo qui saura tout de même certainement nous proposer bien mieux dans le genre, à l'avenir.

Chris





Ganesha, massif nouveau personnage, se transforme en éléphant.

Pas évident de jouer du piano avec des bras comme ceux-là...



Jenny a gagné en tour de poitrine, au fil des épisodes. Le syndrome Dead or Alive...



Notes

15 Technique
Une réalisation d'ensemble qui tient la route. Mais la GC peut faire mieux.

16 Esthétique
Bloody Roar a toujours été un jeu visuellement impressionnant. Cette version ne faillit pas à la règle.

16 Animation
Fluide et rapide, ce Primal Fury l'est certainement. Reste à voir s'il n'est pas trop brouillon...

15 Maniabilité
Jeu au stick analogique obligatoire. Pas évident mais on s'y fait.

14 Sons
Des musiques rythmées mais sans âme, qui servent une ambiance sonore somme toute classique.

15 Durée de vie
Un bon jeu de combat, mais certainement pas le plus riche du genre.

+ Plus
Réalisation d'ensemble de qualité. Modélisation des persos (humains et beasts) réussie.

– Moins
Désagréable de jouer à la croix. Impressionnant mais pas forcément très profond...

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Quatre personnages cachés sont présents dans le jeu. Vous pouvez généralement les délocker en terminant le mode Arcade plusieurs fois de suite (pour Kohryu, il ne faut pas perdre de round). Les voici brièvement présentés :
Ganesha : ce personnage puissant, que l'on voit au tout début dans l'intro, se transforme en éléphant.
Cronos : un personnage très curieux, qui peut se transformer en phénix ou bien en... pingouin (!). Un délire car sous cette forme, il est très vulnérable.
Uranus : cette jolie jeune fille peut se transformer en une énorme chimère (un animal mythologique).
Kohryu : la taupe métallique fait son grand retour ici. Un personnage très semblable à Bakuryu, évidemment.

L'avis de Chris

Le 1er Bloody Roar était franchement impressionnant. Le 2 était cool mais guère innovant. Quant au 3, il a profité des capacités de la PS2 sans pour autant nous convaincre. Avec Primal Fury, on sent encore une fois qu'Eighting ne s'est pas vraiment foulé. Mais le jeu reste plaisant, et inédit pour une console Nintendo, alors bon...

L'avis de Kendy

BR n'a pas évolué d'un poil depuis ses précédentes moutures PSone et PS2 en termes de gameplay. Sur GC, mis à part des graphismes de meilleure qualité, on retrouve une prise en main toujours aussi frénétique. Les amateurs de softs de combats techniques risquent d'être un peu déçus. Les fans de la série ne découvriront pas de grandes surprises.

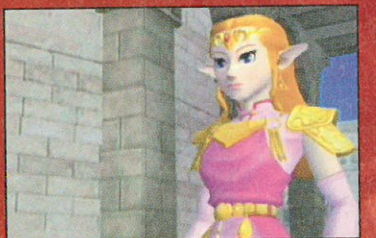
Machine GameCube

Genre Action débridée











Super Smash Bros. Melee

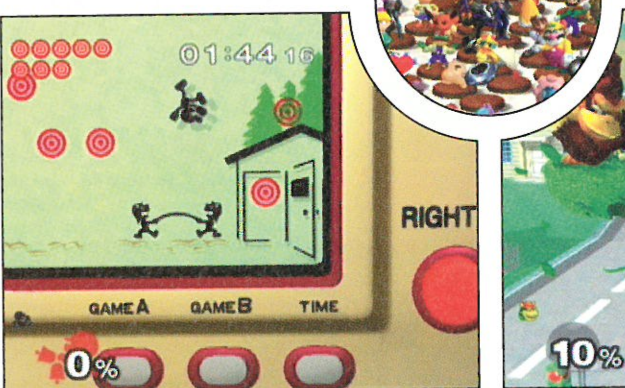
Nintendo prouve une fois de plus qu'il sait tirer son épingle de la meule de foin en nous offrant un jeu confus en apparence, mais très riche en profondeur. Attention, titre à polémique, Victor !

Avec Nintendo, on ne sait jamais vraiment à quoi s'en tenir. Comme le disait Miyamoto dans l'interview qu'il nous avait accordée le mois dernier : « Grâce à Mario, je roule désormais en Ferrari. » Ah non, pardon... c'était : « Chez Nintendo, nous essayons toujours de " trahir " l'attente des joueurs. » Comme tout le monde l'attendait, il n'y a pas de Mario pour la sortie de la GameCube au Japon, tout comme il n'y en aura pas lors de la sortie française. C'est donc dans le très controversé Super Smash Bros. Melee que le plombier italien fait sa première apparition en version jouable sur la nouvelle console de Nintendo. Adoré au Japon, mal reçu par la presse en Europe, SSBM est un jeu qui ne laisse pas indifférent et qui fait naître nombre de polémiques, mais qui s'est pourtant écoulé à plus d'un million d'exemplaires au Japon et aux États-Unis, établissant ainsi un nouveau record compte tenu du jeune âge de la console. Dans son concept, il n'est pas loin des King of Fighters et autres, puisqu'il s'agit tout simplement de réunir les personnages de divers jeux Nintendo dans un grand jeu de combat. Cependant, il ne fait pas toujours l'unanimité, à commencer par la rédac. Mais finalement, on lui reproche quoi à ce jeu ? C'est vrai que l'univers Nintendo, qui n'est pas réputé pour être rempli d'experts en arts martiaux, rendait la tâche d'un cross-over baston encore plus ardue pour les créateurs ; on se trouve donc face à un titre à des années-lumière de Capcom Vs SNK 2, voire Virtua Fighter 4. Mêlant malice et innovation à outrance, SSBM est déconcertant, surtout si on l'aborde comme un jeu de baston classique. Chaque personnage possède peu de coups, la maniabilité se révèle assez hasardeuse, et généralement, on se retrouve à taper de manière frénétique sans vraiment chercher à comprendre. De plus, l'univers Nintendo a tendance à nous faire croire, à tort, que cette simplicité apparente se justifie par le fait que l'on s'adresse à des enfants. Une erreur bien compréhensible.



Faussement vide

Le premier réflexe que l'on a, comme dans tous les autres jeux de baston, c'est de foncer dans les réglages pour se mettre en mode Super Facile, histoire de le terminer une fois, récupérer quelques personnages cachés et s'entraîner ensuite. Malheureusement, si c'est valable pour Tekken 4 (n'est-ce pas Kendy ?), cela l'est beaucoup moins pour SSBM. On n'apprend pas vraiment à se battre en jouant à plusieurs. Bien au contraire, on a plutôt tendance à avoir du mal à mettre en pratique contre d'autres humains ce que l'on a peaufiné seul. Le jeu ne s'appréhende pas vraiment comme un soft de « baston » à la manière dont on entend la chose de manière technique. Le K.-O., déjà, n'intervient pas lorsqu'un personnage n'a plus de « vie », mais lorsqu'il se fait éjecter du terrain de jeu. Ensuite, outre ses coups spéciaux, chaque personnage pourra ramasser des armes tombées par hasard sur le terrain. Chacune d'entre elles possède des capacités bien particulières, et bien souvent, elles permettront de prendre l'avantage sur l'adversaire. Comparativement à un jeu comme Street Fighter, Super Smash Bros. Melee n'est pas une « science exacte » et entre la chance d'avoir une bonne arme, de pouvoir se rattraper au dernier moment ou encore de profiter des transformations de la plupart des décors, les possibilités d'avoir un retournement de situation inespéré sont énormes. D'où problème pour les habituels rois de la combo qui sont ici frustrés de ne pas maîtriser tous les éléments de leur pugilat virtuel. Autre grief qu'ont les habitués du jeu de baston envers SSBM, la maniabilité très particulière. Les enchaînements de coups requièrent en effet un timing très spécial, sans compter l'inertie importante de chaque personnage qui demandera beaucoup d'entraînement pour pouvoir faire des mouvements précis, s'arrêter au bord d'un précipice, etc. SSBM trouvera en revanche beaucoup de supporters chez les joueurs habituellement rebutés par les jeux de combat en 2D.

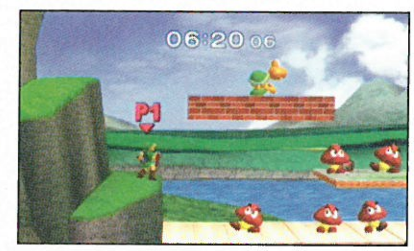


fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Hal Laboratories
Genre	Action débridée
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (8 blocs)
Nbre de personnages	24
Spécial	-
Existe sur	Nintendo 64 (volet précédent)



Certains décors du jeu sont vraiment magnifiques, d'autres sont affreux. Une inégalité graphique que l'on retrouve aussi dans les personnages, ce qui est assez décevant.



Roy et Marth sont deux personnages issus d'une série, jamais sortie en Occident, de wargames très populaires : Fire Emblem. Leur dernière aventure sur GBA est testée ce mois-ci dans la rubrique import.

Des persos cachés...

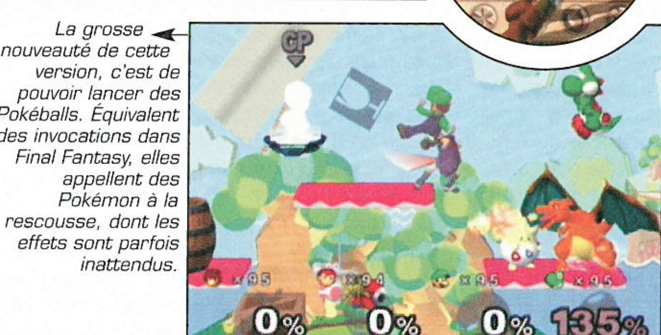
Voici quelques astuces pour débloquer certains personnages. Pour obtenir Ganondorf, gagnez la bataille 29 de l'Event mode. Pour obtenir Marth, il faudra avoir utilisé au moins 1 fois tous les 14 persos de base dans les modes VS, Classique et Aventure. Pour obtenir Falco, finissez le mode Mêlée contre 100 adversaires. Et pour obtenir Pichu, gagnez la bataille 37 de l'Event mode.




Un concept très particulier

Au niveau de l'intérêt du jeu, Super Smash Bros. Melee est vraiment très riche. On pourra certes être déçu par les tactiques assez limitées, mais en ce qui concerne les secrets à découvrir, il y a ce qu'il faut ! Complètement truffé de personnages, de niveaux, et de trophées secrets, SSBM est le genre de titre sur lequel il faudra passer un bon paquet d'heures avant d'en faire le tour. Voilà pourquoi le jeu en solo est moins enivrant mais plus accrocheur. L'ordinateur n'étant pas des plus intelligents, même en mode Hard, on aura souvent l'impression de perdre ou de vaincre par l'opération du hasard. Une triste constatation qui heureusement sera oubliée avec l'obtention de nouveaux secrets. Sachez par exemple que Mewtwo est un personnage qui ne sera disponible qu'après avoir joué 20 heures d'affilée, ou après avoir fait 800 matchs entre amis. Une garantie de la durée de vie de ce jeu. Pour les tactiques de combat, le jeu pèche en revanche pas mal puisque l'on se limitera à découvrir les coups les plus puissants de chaque personnage, et à les répéter jusqu'à ce que l'adversaire soit défait. Cette efficacité dans la répétition des coups porte une sérieuse atteinte à l'intérêt des combats contre la console, et à la lisibilité des combats entre plusieurs joueurs puisqu'on se retrouve très vite envahi de mouvements et de sons anarchiques qui forment un beau bordel à l'écran. Il ne faudrait cependant pas occulter que l'intérêt de ce titre vient en partie de ce joli bordel. En effet, c'est assez difficile à expliquer, mais ce joyeux foutoir a beau amener un grand sentiment d'injustice lorsque l'on perd sans vraiment comprendre pourquoi, on y revient avec plaisir. Très certainement parce qu'il y a toujours quelque chose à gagner, que l'on soit seul ou à plusieurs. Un jeu inexplicablement passionnant, mais qui ne plaira vraiment pas à tout le monde.

Greg



Il est possible de régler certaines options en combat contre des amis. Personnages énormes, minuscules, puissance et fréquence des armes, etc.

La grosse nouveauté de cette version, c'est de pouvoir lancer des Pokéballs. Équivalent des invocations dans Final Fantasy, elles appellent des Pokémon à la rescousse, dont les effets sont parfois inattendus.





Pour obtenir Luigi, il faudra passer ce drapeau avec le même timing que la photo.

Notes

15 Technique
Rien de vraiment transcendant, même si l'action soutenue ne connaît aucun problème d'affichage.

16 Esthétique
Des niveaux assez inégaux : certains sont réussis, alors que d'autres sont carrément moches.

16 Animation
Certains personnages ont des mouvements soignés, d'autres plutôt basiques. Dommage...

16 Maniabilité
Difficile à prendre en main, les héros seront agréables à manœuvrer une fois la manière de jouer assimilée.

18 Sons
L'un des points forts du jeu, c'est bien de proposer des remixes musicaux des grands hits Nintendo.

19 Durée de vie
Récupérer tous les personnages vous demandera déjà au moins 20h. Sans parler des trophées...



Plus
Les héros de Nintendo.
Une richesse incroyable.
Des parties à 4 endiablées.

Moins
Une réalisation inégale.
L'action est trop confuse.
On aime ou on déteste.



Note 7/10

Plus loin...

Il s'est vendu plus d'un million d'exemplaires de Smash Bros. Melee aussi bien au Japon qu'aux États-Unis ! Gageons qu'en Europe, ce titre atypique suivra la même voie « grand public » que dans ces deux pays. C'est tout le mal qu'on leur souhaite...

L'avis de Greg

Voilà bien le genre de jeu que tout testeur redoute à l'idée de le chroniquer. En effet, SSBM est le genre de titre que j'adore, mais que je ne conseillerais pas à tout le monde. Clairement destiné à une certaine catégorie de joueurs, il se révélera comme le messie pour eux, et eux seuls. Attention, jeu polémique !

L'avis de Gollum

C'est amusant mais autant l'enrobage (la zik, les bruitages débiles), me plaît énormément, autant le jeu à proprement parler me paraît supra confus. D'un autre côté, pour les pitis, ça doit être vraiment sympa car aussi intuitif que festif. La profondeur laisse rêveur. À côté de ca, pour les plus de 12 ans, l'intérêt doit vite s'estomper...

Machine **PlayStation 2** Genre **Combat 3D**

Virtua Fighter 4

Après les nombreux articles déjà consacrés à VF4, ce test officiel fait figure de point final glorieux. Ici pas de surprise : la version PAL ne déçoit pas. Saluons tout le professionnalisme de Sega qui prouve, une fois de plus, la grande maîtrise de son sujet.

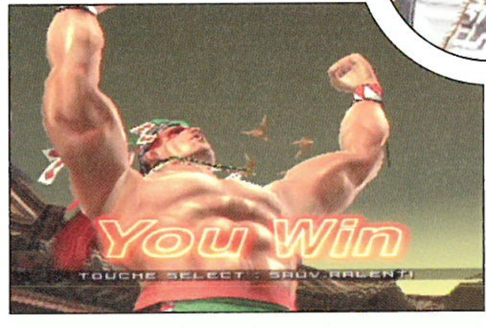
Ah, VF4... Lorsqu'on commence à s'y plonger, on n'a de cesse de s'étonner de sa richesse infinie. Franchement, si je n'avais pas pu m'essayer aux versions import du jeu avant ce test officiel, je serais passé à côté d'une multitude de choses qui, désormais, me paraissent familières tout en ne cessant pourtant jamais de m'étonner. J'ai déjà parlé dans le détail de VF4 les mois précédents, et ce test fait ici figure de résumé complet. Je vais aborder point par point tous les aspects du jeu, en essayant de ne rien omettre d'important. Première bonne nouvelle : la présence du choix 50/60 Hz apparaît dès qu'on lance le jeu. Bravo ! Mr Sega a une nouvelle fois tout compris et il ne nous accable pas d'une conversion bâclée. J'en ai des larmes de reconnaissance qui coulent le long de mes joues mal rasées. Sniff... En ce qui concerne les menus et les différentes indications visibles à l'écran, des traductions en français sont proposées la plupart du temps, notamment lors du mode Trial, qui regorge de textes. Une fois encore, on ne peut qu'applaudir des deux mains cette volonté évidente de bien faire. On pardonnera quelques fautes grossières, en particulier le « lancer », qui aurait plutôt dû laisser sa place au mot « projection », évidemment bien plus adapté lorsqu'il s'agit de décrire une action où l'on attrape son adversaire avant de l'envoyer valdinguer plus loin. Mais bon, rien n'est jamais parfait. Tout ça pour dire que VF4 est un jeu soigné, oui, et que la conversion de ce titre d'exception mérite des louanges qui ne vont pas s'arrêter là...

Options de rêve

Je le dis et je le répète : VF4 sur PS2 est le jeu de combat le plus complet qui ait jamais vu le jour jusqu'à présent, et ce sur n'importe quelle plateforme. Je ne parle pas ici de l'aspect jouabilité, certes extrêmement riche, mais que l'on peut comparer à d'autres très bons titres dans le même genre. Je parle de tout ce qui « entoure » le jeu, et en premier lieu du mode Training, hallucinant. Ce dernier regroupe trois sous-menus indépendants : Command, Free et Trial. « Command » vous invite à découvrir un à un TOUS les coups de vos personnages. Et quand je dis tous, c'est vraiment tous, du coup de poing de base aux projections, en passant par les coups que l'on sort lorsqu'on est de dos, lorsqu'on saute sur place, etc. Rien que ça, c'est génial (mais pas exceptionnel). Le mode Free, lui, vous invite à essayer vos meilleures combos en toute liberté, rien de plus, rien de moins. Le Trial, enfin, vous apprend à jouer à VF4 de A à Z, en explorant toutes les possibilités offertes. Un mode franchement impressionnant, découpé en une bonne vingtaine de leçons très didactiques et très bien foutues : avoir eu l'idée d'intégrer un mode pareil dans le jeu tient tout simplement du génie. Je ne développerai toutefois pas davantage ce sujet car je l'ai déjà fait le mois dernier dans le Zoom import. Une autre option incroyable est le mode A.I. (Intelligence Artificielle), qui vous invite à créer un personnage et à lui apprendre des coups. C'est très curieux et pas vraiment évident à cerner, mais on peut passer sans s'en rendre compte beaucoup de temps à essayer d'entraîner son champion avant de l'envoyer se battre tout seul. On peut même enregistrer certains de ses combats et les revoir pour « coacher » son perso A.I. et lui signaler ce qui allait ou pas. Définitivement original.

On peut habiller Lei Fei d'un masque d'éléphant débile. Mouarf !

Le très sauvage Jeffry profite d'une prise pour mettre ses mains partout.







fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Combat 3D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Nbre de personnages	13
Spécial	Accessoires à récupérer
Existe sur	Arcade

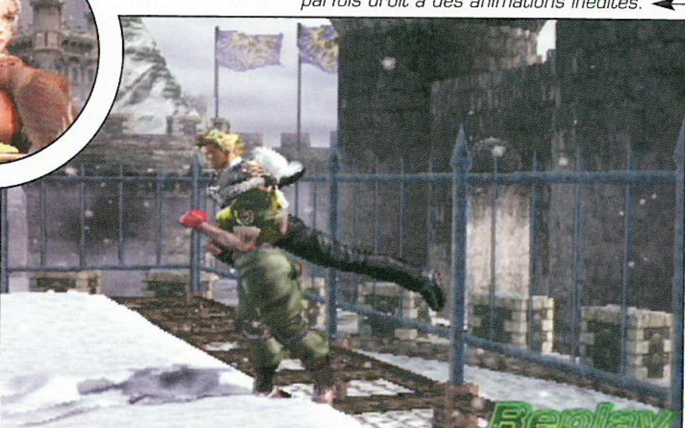


Vous pouvez enregistrer vos matchs et les revoir image par image !

Flirtant avec la perfection, VF4 impressionne. Un cadeau bénit des dieux pour les fans de la série.

Améliorer votre personnage et monter en grade prend du temps, beaucoup de temps...

Lorsque vous effectuez une projection près d'un mur, vous avez parfois droit à des animations inédites.



Les enchevêtrements de polygones sont bien présents dans le jeu.

Sarah version VF1. Le premier jeu de la série proposait des graphismes vraiment craignos.

Dans le contexte de VF4, traduire « throw » par « lancer » au lieu de « projection » est assez impardonnable. M'enfin...

Un nouveau fleuron du genre guerrier

Pour en finir avec les modes de jeu de VF4, signalons les derniers, plus classiques (Arcade, Versus...), dont le Kumite, qui se démarque tout de même assez nettement. Ce mode simule en effet les rencontres que vous pourriez faire dans une salle d'arcade, au Japon. Les adversaires se suivent de façon aléatoire et sont reconnaissables par le nom des joueurs qui les incarnent (vous aussi, vous pouvez créer vos propres persos, et vos statistiques restent en mémoire). Vous ferez ainsi la connaissance de Jumbo Size (Jeffry), de Margarita (Vanessa) ou bien encore de Speed King (Jacky). Mention spéciale aux pseudos Apple Pai (jeu de mots signifiant « tarte aux pommes ») et 2old2fight (« trop vieux pour combattre »), qui sont évidemment associés respectivement à Pai et à Shun Di. Notez que plus vous avancez dans le mode Kumite, plus vous débloquez d'accessoires et de vêtements divers pour votre personnage. Cela devient d'ailleurs un véritable jeu dans le jeu, au bout d'un moment. Difficile de faire la fine bouche lorsqu'on a entre les mains un titre de la trempe de VF4. Certes, tout n'est pas parfait, et certains esprits chagrins ne manqueront pas de souligner quelques défauts comme l'aliasing apparent, les personnages pas toujours superbement modélisés (en particulier au niveau des jointures, épaules, coudes, etc.), les enchevêtrements de polygones, le fait que le jeu soit moins beau qu'en arcade, ou encore la jouabilité pas toujours top au paddle. Certes, on peut se concentrer sur ces points – aucun d'entre eux n'est toutefois rédhibitoire – et se gâcher méthodiquement le plaisir ; certains font ça très bien. On peut aussi souligner le fait que d'autres très bons titres sont prévus sur PS2 – Tekken 4 et Soul Calibur 2 en tête – et que VF4 sera certainement le moins impressionnant de tous. Moi je veux bien en discuter et je concède que les titres à venir de Namco devraient être d'excellente qualité. Cependant, je n'échangerais mon baril de VF4 contre aucun autre jeu du genre, tout simplement parce que je connais la série des Virtua, je me sens des affinités avec VF4 et je prends un plaisir extrême à m'essayer à ce jeu. Point. Libre à vous, ensuite, de vous forger votre propre opinion. En tout cas, personne ne pourra dire que Sega, avec ce VF4 version PAL, a bâclé son travail...

Chris

Notes

16 Technique
Tout n'est pas parfait, certes, mais dans l'ensemble VF4 impressionne. Du beau travail.

16 Esthétique
De l'aliasing, une modélisation parfois un peu limite... Sorti de là, c'est parfait.

16 Animation
Les personnages bougent vite et bien. On apprécie à sa juste valeur l'option 50/60 Hz...

16 Maniabilité
VF4 se révèle assez jouable au paddle. Mais certains auront à tout prix besoin d'un joystick...

15 Sons
Voix parfois décevantes (Jacky, Lion, Wolf...), mais les musiques et l'ambiance sont réussies.

20 Durée de vie
Faire le tour de VF4 représente un véritable défi qui prend nécessairement plusieurs mois. Impressionnant.

+ Plus
Les modes de jeu.
Les accessoires à récupérer.
La richesse d'ensemble du jeu.

– Moins
Aliasing, modélisation pas toujours top...
Je veux un Arcade Stick !

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Allez, je vais me la jouer père Kendy et vous dévoiler deux petites astuces sympatoches. La première concerne le fond d'écran des menus, que vous pouvez changer en appuyant sur L1 ou R1, tout simplement, en allant dans les options de jeu. Vous avez également la possibilité de changer l'apparence de vos personnages en leur donnant le look VF1 (avec des polygones apparents et pas de textures). Pour cela, créez un perso et faites-le monter jusqu'au premier Dan dans le Kumite. Ensuite, lorsque vous le sélectionnez en Versus ou Arcade, laissez appuyés Punch et Kick pendant que le match se charge. Et le tour est joué !

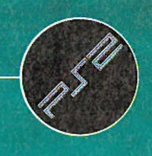
L'avis de Chris

VF4 est une petite bombe ludique dont les défauts (car il y en a) n'assombrissent jamais un tableau d'ensemble glorieux. Jamais un Virtua Fighter ne s'est révélé aussi riche et complet. Les vrais fans de la série ne peuvent en aucun cas laisser passer ce titre. Les autres lorgnent certainement déjà du côté de Tekken 4 ou Soul Calibur 2...

L'avis de Kendy

Bon, il faut avouer que je ne suis pas un mordu des Virtua Fighter. Le système de combat est trop métronomique à mon goût et les styles de joutes trop réalistes. De plus, la réalisation est un peu décevante et le nombre de personnages trop restreint. C'est pourquoi le titre s'adresse davantage aux fans de la série qu'aux néophytes.

Machine **PlayStation 2** Genre **Aventure/Action-tactique**



Deus Ex : The Conspiracy

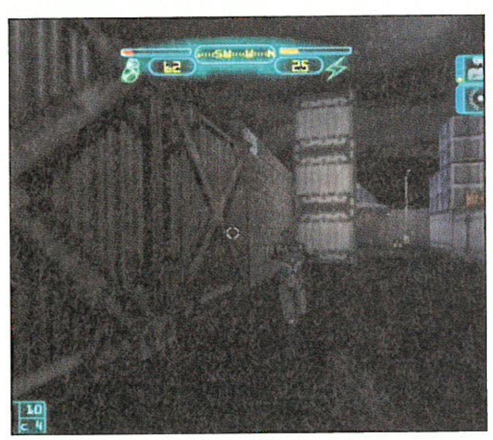
En tant que joueur, Deus Ex sur PC était l'un des souvenirs ludiques les plus marquants de l'année 2000, tant il révolutionnait la conception de liberté d'action. Deux ans plus tard, le soft n'a rien perdu de sa précieuse. Attention : chef-d'œuvre à l'horizon !

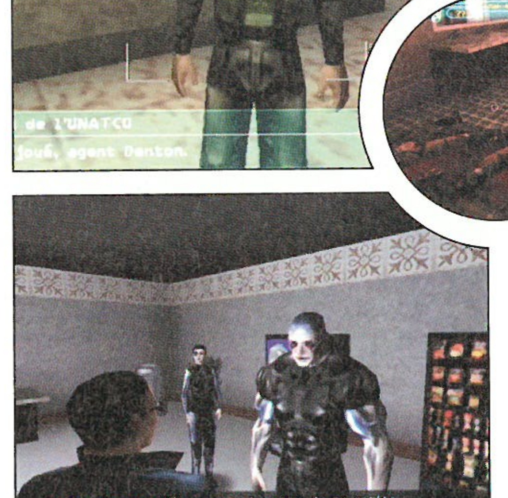
Vous incarnez JC Denton, un agent surpuissant de l'UNATCO, une organisation de mèche avec le gouvernement. Son rôle est d'assurer les intérêts du pouvoir en instance au détriment du citoyen, plongé dans la misère et touché par l'épidémie du virus de l'Ambroisie. Vous luttez contre la NFS, une bande de révolutionnaires persuadés que l'État dissimule un complot de grande envergure visant à contrôler la race humaine. Bref, c'est une enquête mouvementée à base d'infiltrations, de sabotages et de rebondissements du scénario qui vous attend, avec à la clé une pléthore de questions qui ne demandent qu'à obtenir des réponses. En quoi consiste le projet Daedalus ? Qui sont les MIB ? Qui est le leader de la NSF ? D'où venez-vous ? Mystère…

Ce terroriste de la NFS se rend à la justice.

Un principe totalement ouvert

Deus Ex se déroule de manière coulée, avec des phases d'action et d'aventure qui s'entrecroisent de façon fort naturelle. Vous bénéficiez d'une totale liberté d'action, que ce soit pendant votre quête d'informations ou durant vos interventions. Vous êtes libre de vous déplacer à tous les endroits et de parler à n'importe quel citoyen de la ville pour glaner des renseignements. En ce qui concerne l'action, il est possible d'opter pour une approche furtive ou une intervention plus musclée. Mais la plupart du temps, il sera nécessaire de jouer en finesse (à la Metal Gear) en s'approchant doucement de vos adversaires et en leur assenant un bon coup de matraque télescopique sur la nuque pour les neutraliser. D'autant plus que les moyens mis à disposition pour varier les stratégies d'assaut s'avèrent colossaux. En effet, le soft vous propose entre autres de fabriquer vos propres pièges en déplaçant des fûts (toxiques ou explosifs), de poser des charges contre les murs, pirater des systèmes informatiques pour retourner les tourelles de sécurité contre leurs maîtres, forcer des portes en crochetant les serrures, planquer des cadavres, trafiquer des digicodes, utiliser des grenades EMP pour court-circuiter les sentinelles robotisées, endormir à l'aide de fléchettes anesthésiantes, augmenter les capacités des armes (anti-recul, zoom, laser sight)… de plus, il existe plusieurs solutions pour résoudre une même énigme ou aborder un complexe farouchement gardé. Ce qui rend le titre plus varié qu'un MGS2 dans son gameplay.





Contrairement à vous, Gunter est un agent entièrement bionique.

fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Ion Storm
Genre	Aventure/Action-tactique
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes (10 blocs)
Nbre d'augmentations	18
Spécial	Compatible souris USB
Existe sur	PC

Une mouture PC repensée

Bien évidemment, du fait qu'un PC onéreux bien équipé dispose de plus de puissance qu'une PS2 (restreinte par sa RAM insuffisante), les niveaux ont été redessinés et ré-agencés pour être adaptés au format de la console. Ainsi, des zones inédites ont dû être intégrées pour optimiser les moments de chargement et les rendre plus cohérents. À ce propos, malgré la présence assez fréquente d'accès disque, sachez que la console garde en mémoire la position des cadavres ennemis, ainsi que toutes les actions que vous aurez effectuées auparavant. Ce qui est une bonne nouvelle. Pour ceux qui connaîtraient sur le bout des doigts la version PC, ils seront également surpris de constater que de petites nouveautés ont été ajoutées en ce qui concerne la résolution de certains objectifs. Par exemple, dans le Castle Clinton où vous devez dénicher des barils de vaccins contre le virus de l'Ambroisie, les éléments ne se trouveront plus aux mêmes endroits ! Car si dans la forme, Deus Ex connaît de nombreuses modifi-



Cette porte peut être forcée avec un passe-partout.



Comme dans tout bon soft d'action-tactique : le snipe des familles !

cations, dans le fond, on retrouvera les objectifs ainsi que toutes les possibilités ahurissantes de la version micro. Quelle classe !

Un personnage évolutif

Le point fort du jeu réside dans un système très complet de points d'expérience à gagner, en effectuant des actions précises comme explorer une aire secrète, éradiquer des adversaires ou accomplir un objectif avec succès. Avec ces points, vous êtes libre de constituer votre propre personnage, composé de plusieurs compétences (hacking informatique, maîtrise des armes blanches, maniement des fusils d'assaut, santé, crochetage, nage...) qu'il sera possible d'upgrader continuellement. Sachez par exemple que si vous n'êtes pas assez expérimenté en utilisation des armes longues, en pratique, cela se traduira par un tremblement fort gênant lors de vos séances de « sniping ». Dans le même ordre d'idées, si vous ne disposez pas d'assez de points de compétence en crochetage de serrures, il vous faudra un nombre plus important de passe-partout pour forcer une porte. Autrement, en sus de vos capacités naturelles, vous pourrez également customiser votre corps d'implants nano-technologiques qui augmenteront sensiblement votre puissance (force, course silencieuse, possibilité de voir à travers les murs, création de drones contrôlables, camouflages thermo-optique...) en dénichant des orbes bien dissimulées. Bref, vers la fin de l'aventure, vous devriez devenir un véritable Dieu vivant !

Un jeu génial

Par rapport à la version PC, cette transcription PS2 jouit de graphismes de meilleure qualité grâce à des textures plus fines. Mais si on la compare à d'autres productions existantes sur la 128 bits de Sony, il est clair que Deus Ex n'est pas non plus un modèle de canon de beauté. Ce sont plutôt les larges possibilités que nous propose le titre de Ion Storm qui constituent son principal intérêt, et non l'excellence de sa réalisation. Car s'il y a une critique négative à formuler, elle proviendra uniquement du nombre sidérant d'écrans de chargement. Mais par bonheur, ce désagrément est vite gommé par un scénario complexe et haletant totalement flexible (selon vos actions et choix) et une prise en main parfaite. Et puis, l'interface est très détaillée. Elle offre une profondeur de jeu plus immersive qu'un MGS2, qui fera d'ailleurs la grande joie des amateurs d'infiltration et de sournoiseries en tout genre. De plus, les textes sont en français et la durée de vie assez longue. En substance, Deus Ex est une superbe expérience qui oscille intelligemment entre aventure et action-tactique, le jeu qu'il ne faut rater sous aucun prétexte pour connaître l'épanouissement vidéoludique !

Kendy

De l'action-tactirrrrrrrrr !





Deus Ex propose un challenge très réaliste. En effet, le jeu a su retranscrire la difficulté d'éradiquer un véritable être humain, contrairement à d'autres softs d'action très bourrins dans lesquels un unique tir, quelle que soit la partie du corps atteinte, suffit à éliminer l'adversaire. Chaque ennemi devient donc un danger potentiel en puissance ! C'est pourquoi il vous faudra beaucoup de ruse pour éliminer vos adversaires. Pour cela, il existe toute une tripotée de techniques : glisser silencieusement derrière vos cibles pour les assommer, jeter un objet pour les attirer, utiliser des fléchettes pour les empoisonner, poser des explosifs magnétiques, et bien d'autres fourberies ! N'oubliez pas non plus que les dégâts sont localisés et qu'une balle en pleine tête suffit pour neutraliser un belligérant.

Il est possible de parler avec toutes les personnes que vous rencontrez !



Faites attention à ce piège à base de faisceaux laser.

Notes



16 Technique
Textures mieux réussies que dans la version PC, malgré une modélisation 3D toujours aussi vieillotte.





15 Esthétique
L'univers cyber-punk de Deus Ex est plutôt fade et glauque. Vive la pollution à outrance !



16 Animation
Les ennemis effectuent des tours de garde, se sauvent en courant, discutent entre eux, sonnent l'alarme...



18 Maniabilité
Il est possible de mixer une souris USB avec le paddle pour de meilleures sensations. Mortel !



13 Sons
Les ziques font penser à celles de la série « V » ! Ringard mais marrant. Heureusement, on peut les couper.

17 Durée de vie
Le jeu est très difficile et le scénario très long ! Vous en aurez pour vos euros.



Plus
Un perso évolutif.
Un scénario modulable.
Textes en français !



Moins
Une réalisation moyenne.
Des musiques ringardes.
Beaucoup d'accès disque.



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Deus Ex 2 est en préparation sur PC pour cette année (et même Xbox !). Il devrait proposer un nouveau moteur 3D plus performant ainsi qu'une Intelligence Artificielle des ennemis encore plus fouillée. C'est encore le génial Warren Spector qui s'occupera de chapeauter le développement du soft. On nous promet un réalisme accru ainsi qu'une immersion sans précédent pour un titre d'aventure/action-tactique. Vu la qualité du premier épisode, on ne peut que faire confiance à Ion Storm pour une fois de plus proposer un jeu révolutionnaire.

L'avis de Kendy

Deus Ex pousse l'interactivité très loin grâce à une quête qui mêle adroitement aventure et action-tactique. Il est le seul titre à proposer un véritable scénario entièrement modulable. Avec ses possibilités ahurissantes et son univers complexe, vous allez vivre une expérience unique. Dommage qu'il y ait autant d'accès disque...

L'avis de Willow

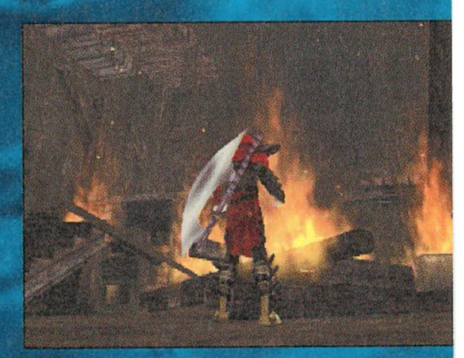
Derrière sa 3D un peu vieillissante, Deus Ex dissimule un gameplay d'une profondeur inhabituelle et surtout un passionnant scénario à embranchements multiples. Rarement un jeu aura procuré un tel sentiment de liberté et une interactivité aussi poussée. Une œuvre majeure à posséder absolument, au même titre que MGS2.

Machines **PlayStation 2 et Xbox** Genre **Action/Aventure**





Legacy of Kain Blood Omen 2



C'est curieux, depuis le premier Soul Reaver, la saga décroît en qualité, d'épisode en épisode... Voilà qui est bien dommage, en particulier pour ce Blood Omen 2, dont l'ancêtre PSone était particulièrement glorieux.

Vous vous en souvenez fort probablement. Blood Omen : Legacy of Kain, co-développé par Crystal Dynamics et Silicon Knights en 1997, était un jeu d'aventure/action à l'aspect chargé de tradition 2D, et il en a d'ailleurs souffert... Pourtant, quel grand jeu. Une longue durée de vie, un gameplay riche, profond, en béton armé, un personnage séduisant et à la cruauté, la classe et l'espèce rares : Kain. Ce dernier fait son come-back, attendu, sur PlayStation 2 et Xbox, mais de son premier passage, comme nous allons le voir, il ne lui reste que peu de qualités. En revanche, il s'est débarrassé de la 2D rétro (qui ne m'a, cela dit, jamais gêné), troquée contre un moteur 3D flambant neuf.

Séduisant ou décevant...

Selon la plate-forme, cette 3D a de quoi charmer ou rebuter. J'ai fait la plus grosse partie de ce test sur la version PS2 : l'affichage y est relativement fluide, peu aliasé, et le graphisme tout à fait à la hauteur de la moyenne qualitative de cette console. Blood Omen 2 est plutôt joli même, à bien des égards, surtout comparé à certains autres titres PlayStation 2 récents. Sa 3D a beau être soignée, on peut tout de même lui reprocher un petit look un peu vieillot, notamment dans la modélisation assez grossière de la plupart des personnages secondaires du jeu (passants, ennemis, etc.), mais ce n'est en tout cas pas là que le bât blesse le plus. Sauf quand on passe à la version Xbox, ce que j'ai fait en attendant au moins quelques apports cosmétiques de bon aloi, comme un modèle d'éclairage un peu plus sophistiqué et des effets graphiques plus travaillés. Il n'en est rien : tout juste un affichage plus fluide et un rendu vierge d'aliasing. Techniquement, cette version Xbox n'apporte pas une once d'améliorations, c'est un portage pur et dur, et c'est fort regrettable. D'autant que niveau intérêt de jeu, ce Blood Omen 2 ne crève pas non plus le plafond...

Masqué par le pouvoir de brume, Kain s'apprête à faire une blague à ce garde.



Réchappés du premier, les pauvres séquestrés, proies faciles, sont cependant plus rares que dans Blood Omen.

Il était bien parti

Avec un personnage aussi charismatique, un monde aussi riche, une période aussi intéressante que celle abordée dans ce nouveau volet et surtout le contexte du vampire en milieu urbain, Blood Omen 2 avait tout pour devenir un hit. Quelle déception. Côté scénario pour commencer : l'action situe les événements décrits environ 200 ans après le premier épisode, et donc 800 ans avant Soul Reaver 1. À cette époque, Nosgoth n'est plus aux mains de Kain, vaincu par le seigneur Séraphéen, mais bel et bien de retour sous la coupe des humains. Ces derniers, par l'intermédiaire de cet ordre de chevalerie, ont purgé Nosgoth de sa population vampirique. Pour sa part, cette dernière survit terrée, sans cesse sur ses gardes, et tente de ramener Kain, laissé pour mort, à la conscience, afin que celui-ci retrouve ses pouvoirs et renverse à nouveau la situation. Bref, on se sent motivé pour aller se venger, et surtout en apprendre plus sur ces 200 années passées à rêvasser. Qui est vraiment le mystérieux seigneur Séraphéen ? Qui dirige la résistance vampirique par intérim alors que Kain doit recouvrer ses pouvoirs pour en reprendre le commandement ? Qui sont les traîtres, et pourquoi ? Autant de questions dont la réponse s'avère en générale peu intéressante, il faut bien l'avouer. Alors que le scénario d'un Soul Reaver 2 explosait en apothéose, bringuebalant le joueur de révélations en révélations, celui de Blood Omen 2 est conté sans grande conviction, et son point de départ, pourtant très intéressant, ne mène finalement pas très loin. Bref, les fans de la série n'apprendront pas grand-chose de plus cette fois, sur le monde à la destinée tragique qu'est Nosgoth et ses héros. Il nous reste alors le gameplay, la plus grosse partie du jeu sans doute, pour sauver les meubles et apporter un trip intéressant au joueur : celui du prédateur vampire. Heureusement, Blood Omen 2 s'en sort mieux de ce point de vue... mais ce n'est pas encore ça.

Umah sera votre premier contact à votre éveil. Elle vous servira aussi de guide tout au long du jeu.



fiche technique

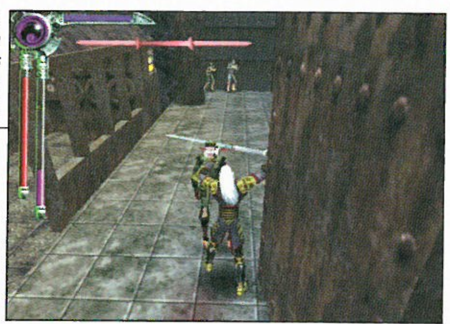
Éditeur	Eidos
Développeur	Crystal Dynamics
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de pouvoirs	8
Spécial	Particulièrement violent
Existe sur	PS2 et Xbox, donc !

Les puzzles sont simplistes et peu inspirés.



Un titre inégal dont les qualités peinent à faire oublier les grandes lignes trop classiques

Chaque type d'arme (épée, masse, hache, etc.) dispose de ses propres coups spéciaux et autres fatalités. Ici une double lame rétractile bien cool !







Bien trouvé, l'effet du pouvoir de Sortilège (qui permet ainsi de s'observer sous toutes les coutures par les yeux d'autrui).

Tellement moins

Dans Blood Omen 1, on cultivait, au fil des heures de jeu, la puissance d'un personnage la bave aux lèvres. Des sorts à la douzaine, des pouvoirs, des armes et des armures à collecter, des endroits secrets à découvrir pour devenir plus puissant et plus résistant... Cette fois, le butin à collecter est bien maigre en comparaison. Sortant de Torpeur, Kain ne détient plus grand-chose de sa splendeur passée, si ce n'est ses griffes et quelques pouvoirs. Il faudra donc les reconquérir. Oui mais voilà : en tout, on ne compte que 7 pouvoirs, et on démarre déjà avec deux. C'est maigre, d'autant que les armes sont peu nombreuses et surtout très peu différenciées en termes d'effet. En outre, elles se cassent au fur et à mesure des parades, on doit donc en changer souvent. Enfin, pas d'armure ou d'autre équipement quelconque. Le message est clair : on a affaire à un jeu d'action plus que d'aventure. Qu'à cela ne tienne, le trip est parfois bien là : l'animation qui fait se correspondre le point d'impact des coups avec les blocages est une excellente idée, de même que certains pouvoirs bien classieux. Le saut à la Matrix, par exemple, qui peut servir à frapper violemment un ennemi en lui arrivant dessus, ou à franchir le vide séparant deux toits, la possession (malheureusement impossible à utiliser sur un ennemi, quel qu'il soit), ou encore la brume qui permet de tuer d'un coup, en se glissant dans le dos d'un adversaire. Mais l'expérience prédateur lâché en ville reste désespérément absente. La cité urbaine est trop peu fréquentée et le gameplay ne laisse finalement aucune liberté d'action réelle : on suit un chemin tout tracé, étroit, parfaitement linéaire... Pourtant, des petits détails assurent : les gens réagissent dès que vous sortez vos griffes ou montrez les crocs, les ennemis vous cherchent à tâtons du bout de leur lame lorsque vous disparaissez en brume, les passants discutent de sujets variés entre eux, etc. Bref, ce Blood Omen 2 est bancal : on sent une réelle volonté de faire quelque chose, de bonnes idées s'y sont glissées, mais on reste malheureusement trop sur sa faim. Ça sent le jeu un peu vieillot, plutôt classique : pas mauvais mais moyen. Sur PS2, la technique fort honorable permet de se hisser un peu au-dessus, sur Xbox même pas. Reste que les fans y trouveront probablement plus d'intérêt... Les profanes de Nosgoth, eux, peuvent partir sans se retourner.

RaHaN

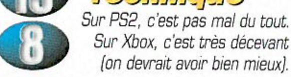
Les (maigres) pouvoirs de Kain

Furie : Utilisé en combat, il envoie valser votre adversaire d'un coup brutal.
Brume : Lorsqu'elle envahit le sol, Kain peut se confondre avec elle et devenir invisible. Dans le dos d'un adversaire, il tue d'un coup.
Saut : Permet de couvrir des distances de plusieurs mètres d'un seul saut bien ajusté, Matrix style. Avec un point de chute sur un adversaire, celui-ci ira valdinguer à coup sûr.
Sortilège : Permet de posséder le corps d'un individu de faible esprit (donc ennemis non-compris), pour le faire agir à sa guise (mais pas se battre).
Folie : Une autre fatalité, plus puissante que Furie, qui déclenche une série de coups sans que la proie puisse s'en dégager.
Télékinésie : Il sert à manipuler des objets à distance... (mais rien de très exaltant, des interrupteurs tout au plus) et envoyer valser des ennemis.
Immolation : Le dernier pouvoir permet de tuer en un seul coup ou presque, en élevant une colonne de feu sur la cible.



Kain peut aussi planer pour atterrir en silence derrière une proie... Ce n'est malheureusement pas assez exploité par le jeu.

Notes





PS2 **15** / Xbox **8** — **Technique**
Sur PS2, c'est pas mal du tout. Sur Xbox, c'est très décevant (on devrait avoir bien mieux).

14 — **Esthétique**
Les décors sont plutôt variés, réussis, imposants, et Kain est bien designé. Le reste s'avère quelconque.

13 — **Animation**
Bien vu pour les parades en combat. À part ça, on nage dans le standard peu glorieux.

15 — **Maniabilité**
Il arrive bien quelques moments où l'on peste en plein combat, mais d'ordinaire, tout passe bien.

7 — **Sons**
Le gros point faible. Bruitages et musiques sans saveur, thème de combat atroce.

11 — **Durée de vie**
Comptez une douzaine d'heures, mais c'est largement suffisant vu la « qualité » du titre.

+ Plus
Kain a la classe.
Quelques situations et pouvoirs trippants.
Une réalisation de bonne facture (PS2).

– Moins
Répétitif, linéaire.
Un gameplay limité.
Un scénario en dessous des autres volets.
Voix françaises inégales.

Note d'intérêt



PS2



Xbox

Plus loin...

Kain est un personnage auquel Crystal Dynamics semble être très attaché. Probablement presque autant que Raziel, d'ailleurs... Dommage que cette suite ne le mette pas en valeur. Reste que l'histoire de Kain et le monde de Nosgoth sont vraiment soignés : si vous voulez en savoir plus ou vous rappeler l'histoire du premier, vous pouvez faire un tour sur www.nosgoth-fr.net, un site très sympa sur la saga Legacy of Kain, en français.

L'avis de RaHaN

Un titre qui ne laissera pas le souvenir très positif de son prédécesseur. Il a beau jouer clairement sur le registre Action, ça reste un peu maigre, et si Kain a toujours la classe, il a tout de même perdu pas mal de ses charmes de vampire en même temps que ses pouvoirs. À réserver aux fans de Nosgoth seulement, et encore.

L'avis de Willow

Le premier volet m'avait laissé un si bon souvenir que j'attendais vraiment quelque chose de cette suite. Malheureusement, en dépit de quelques bonnes idées (les parades, les pouvoirs) Blood Omen 2 nous fait le coup du soufflé qui se dégonfle. Un jeu d'action/aventure sans surprise et très linéaire.

Machine **Xbox** Genre **Action/Plate-forme**



Crash Bandicoot La Vengeance de Cortex

Six mois après la version PS2, Crash Bandicoot revient à son amour de jeunesse : la plate-forme. Un titre fidèle à la série qui aura peut-être du mal à séduire les joueurs en quête d'originalité. Mais les voies de la Xbox ne sont pas impénétrables et La Vengeance de Cortex nous dévoile quelques nouveautés.

Si l'on fait un petit retour en arrière de quelques années, disons jusqu'en 1994, on s'aperçoit que les deux principaux fabricants de hardware de l'époque avaient une mascotte. En effet, Sonic était le symbole de Sega, et Mario était – il l'est encore aujourd'hui - le digne représentant de Nintendo. Lorsqu'en 1995, Sony lança la PSone sur le marché, on constatait comme une sorte de manque d'identité auprès du public puisque aucun personnage n'était associé à la marque. Mais lors de la sortie du premier titre de Naughty Dog, de nombreuses rumeurs circulaient sur le compte de Crash que l'on désignait comme la mascotte toute trouvée de Sony. La suite nous apprit qu'il n'en fut rien, que le géant japonais préféra s'en passer et que le représentant de la marque n'était autre que la console elle-même. Aujourd'hui, il aurait été bien difficile à la Xbox de reprendre ce marsupial déjanté dans son catalogue si celui-ci était associé à la marque Sony. Ainsi, après de nombreux passages sur PSone puis sur PS2, sur GBA et désormais sur Xbox, Crash Bandicoot est devenu une mascotte Universal, ou plutôt universelle. On ne peut que s'en féliciter, même si cette touffe de poils orange n'étonne plus grand monde.

Des skieurs fous traverseront la piste sans prendre garde au passage de Crash.

La vélocité est le meilleur moyen de semer ce troupeau de rhinocéros. Attention toutefois aux trous et à la nitro !





Des angles de caméra aériens pour que Coco se sorte de ce mini-labyrinthe.

fiche technique

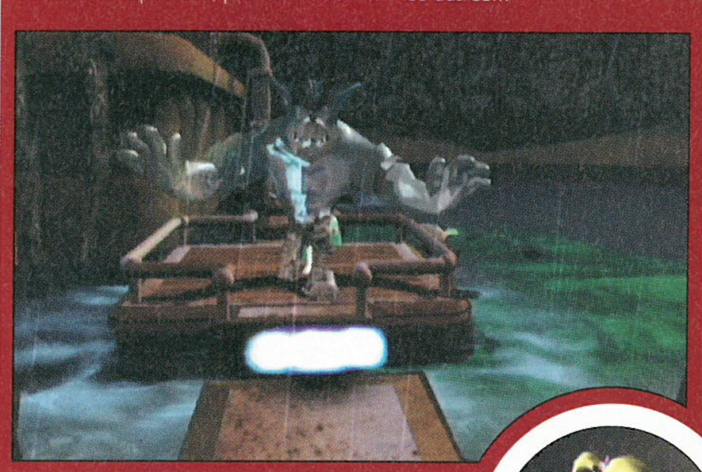
Éditeur	Vivendi Universal Interactive
Développeur	Traveller's Tales (États-Unis)
Genre	Action / Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	30
Spécial	-
Existe sur	PlayStation 2

À nous de vous faire préférer les transports

Goûtant les délices d'une journée paisible sur la plage avec sa sœur Coco et son fidèle compagnon Aku-Aku, l'infâme Dr Neo Cortex et ses esprits diaboliques vinrent troubler le repos bien mérité de Crash le Bandicoot. De nouvelles aventures et d'innombrables péripéties attendent donc Crash pour délivrer la planète du mal qui l'habite et se défaire des masques qui emprisonnent les 4 Éléments : l'Eau, la Terre, le Feu et le Vent. Dans la trentaine de niveaux du jeu, Crash et Coco devront traverser des paysages insolites très variés et récupérer la totalité des cristaux dérobés. Jungle profonde, village japonais, île volcanique, glacier, espace seront autant d'environnements qui permettront à ces joyeux compères de mettre un terme aux vils agissements de Neo Cortex et de ses boss. Chaque niveau donnera lieu à des challenges différents, dans lesquels les capacités de Crash seront mises à rude épreuve. Comme à son habitude, Crash sait sauter pour éviter les caisses piégées et les précipices, tournicoter sur lui-même pour dégommer ses adversaires, fracasser les caisses bonus (vies supplémentaires, masques, pommes), ramper sous des rayons laser, effectuer un coup de pied glissé, s'aplatir la truffe pour détruire plusieurs caisses à la fois, et pourra obtenir au fil de la partie des pouvoirs supplémentaires. Ces derniers lui permettront de sauter plus haut, d'enfiler des bottes spéciales pour marcher sur la pointe des pieds et traverser ainsi une rangée de caisses de nitro sans pour autant devenir un manteau de fourrure... Il sait aussi faire de la plongée sous-marine et utiliser de nombreux moyens de transport assez loufoques. Crash deviendra tour à tour sous-marinier, conducteur de jeep, prendra les commandes d'un chasseur ou d'un

Les boss

Au total, ce sont 5 boss qu'il faudra affronter pour que Crash Bandicoot et la planète retrouvent calme et sérénité. Chaque boss, plus ou moins difficile à vaincre, représente un des 4 éléments. Ici, le boss de feu sous différents aspects. À vous de découvrir les autres...







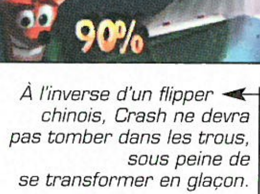


mech. Quant à Coco, elle se retrouvera sur une planche de snowboard, sur une patinette, dans le cockpit d'un avion... L'utilisation de ces transports apporte donc un peu de nouveauté dans ce titre qui n'a rien de vraiment novateur.

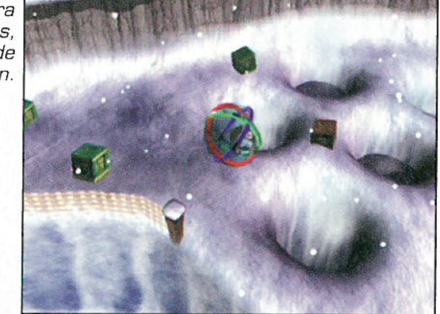
Un jeu au poil, ou presque...

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex n'est rien d'autre qu'un simple portage de la version PS2 et les améliorations ne sont pas flagrantes à tous les niveaux. On peut tout de même constater que, graphiquement, cette mouture est plus fine et que le bump mapping permet un meilleur rendu des textures. En revanche, bien que le moteur 3D soit quasi-irréprochable, on se demande pourquoi certains niveaux, comme les courses de jeep, sont enveloppés d'un effet de blur ! Techniquement, on retrouve encore ces petits défauts dus aux angles de caméra, parfois mal positionnés, qui ne facilitent pas toujours l'exécution des sauts. Certains boss et passages bien « relous » pourraient bien vous faire perdre votre sang-froid. Mais les capacités de la Xbox aidant, cette version s'avère la plus aboutie. Les animations sont une fois de plus très réussies, et les temps de chargement interminables sur PS2 ont été nettement réduits même s'ils sont encore nombreux. La prise en main reste définitivement la même que dans les épisodes précédents, à savoir immédiate, et la difficulté assez bien dosée permettra aux joueurs de tous niveaux de se mettre dans la fourrure (enfin visible) de Crash Bandicoot. Les adeptes du « perfect » éprouveront tout de même quelques difficultés à obtenir un 100 % (pommes, caisses, niveaux bonus...). Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex est un titre sans grande surprise mais qui rappellera de bons souvenirs à tous les fans de la série et que l'on peut une nouvelle fois classer dans cette catégorie de jeux de plates-formes bien réalisés.

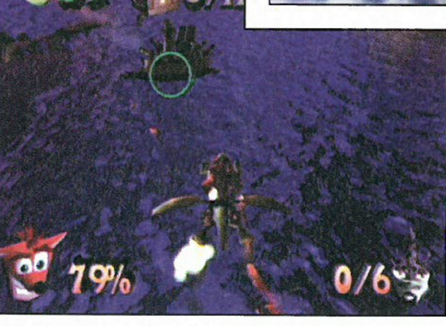
Mister Brown



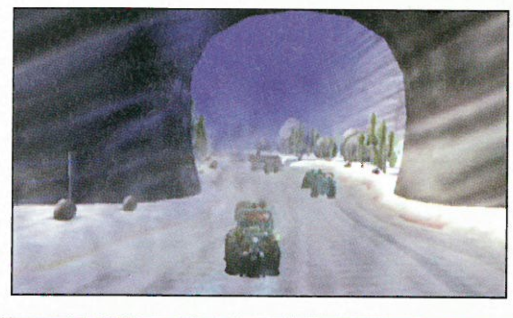
Aux commandes de son avion, Crash doit détruire les 6 stations tout en esquivant les tirs ennemis.



À l'inverse d'un flipper chinois, Crash ne devra pas tomber dans les trous, sous peine de se transformer en glaçon.



Un rendu de l'eau que seule la Xbox sait produire.



Notes

16 Technique Un très bon moteur 3D. Aucun ralentissement. Quelques effets de blur mal venus.

18 Esthétique Les décors sont riches et variés. Crash nous dévoile enfin sa belle fourrure.

18 Animation Les animations de tous les personnages sont impeccables. Rien à redire.

17 Maniabilité La prise en main est à la portée de tous et surtout quasi-immédiate.

16 Sons Des musiques et des effets spéciaux appropriés, identiques aux opus précédents.

16 Durée de vie Une trentaine de niveaux pour une bonne vingtaine d'heures de délire assuré (et quelques prises de tête).



+ Plus Son côté délirant. La durée de vie.

– Moins Le manque de nouveautés. Certains angles de caméra.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La bestiole au fourrage orange la plus barge de la planète mise en scène par Jason Rubin et Andy Gavin (Naughty Dog) s'est vendue à plus de 24 millions d'exemplaires à travers le monde, toutes versions confondues ! Après Crash Bash, titre décalé de la série que l'on doit à Eurocom, Traveller's Tales s'y colle à son tour et remet Crash sur ses bonnes vieilles plates-formes.

L'avis de Mister Brown

Fan de la première heure de ce marsupial, CBLVC me laisse tout de même quelques regrets dans son manque d'innovations. Traveller's Tales a su reprendre le flambeau sans dénaturer le style de Naughty Dog mais cet air de déjà vu est beaucoup trop présent. Un titre qui manque de fraîcheur mais qui est néanmoins agréable et bien réalisé.

L'avis de Karine

Et un portage de plus sur Xbox, un ! Comme ça, les possesseurs de la console pourront découvrir les nouvelles aventures du bandicoot fou, qui manquent sérieusement d'innovations. C'est super beau, un brin répétitif, mais ça plaira aux plus jeunes et aux néophytes... s'il en existe !

GAG

XBOX

XBOX

Genma Onimusha™

GENMA ONIMUSHA

幻魔

CAPCOM

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

PAL

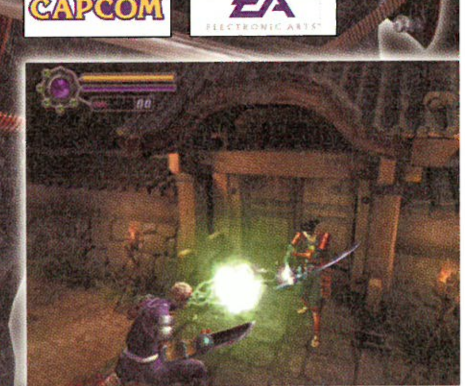
des jeux
GENMA ONIMUSHA

CAPCOM

distribué par EA ELECTRONIC ARTS







Toutes les sorties européennes

Les mois se suivent et se ressemblent en ce printemps 2002. Les jeux poussent comme du chiendent et certains ont déjà l'odeur de la putréfaction avancée. Pas moins de 36 titres encore ce mois-ci dans notre bien-aimée rubrique des Zappings officiels ! Vous y trouverez donc de tout, du titre intéressant à la daube finie, en passant par des jeux moyens. Bref, sachez faire la différence dans tout ça et ménagez votre porte-monnaie !

Batman Vengeance

Batman par-ci, Batman par-là, Batman PS2, Batman Xbox et j'vous le donne en mille, Batman GameCube. Heureusement qu'il n'y a pas plus de consoles ! Toujours équipé de ses Bat-menottes, de son Bat-grappin, de son Bat-filet, etc., Bruce Wayne combattra les méchants pour sauver la veuve et l'orphelin. Que ce soit en Batmobile, en Batcraft ou en vol « furtif » avec sa superbe cape, Batman Vengeance saura cette fois ravir tous ses fans sur GameCube. Avec un scénario identique aux autres versions (ah bah, oui il fallait s'y attendre !), l'univers de Gotham City est impeccablement retranscrit et tous les amateurs de la série y trouveront leur compte. Allez, assez de « Bat-age » !

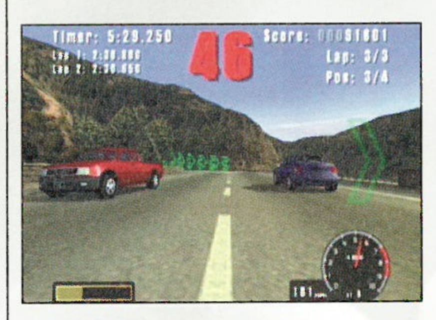
Mister Brown



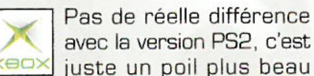




Burnout







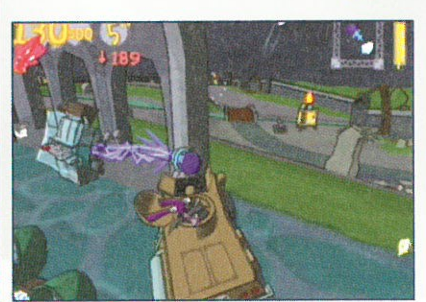
Pas de réelle différence avec la version PS2, c'est juste un poil plus beau pour les deux versions. On reste dans le jeu de caisse arcade et bourrin à fond mais finalement assez plaisant. La conduite n'a rien de compliqué, on ne se sert du frein que très rarement. Les courses prenant part dans des milieux urbains où le trafic est dense, il faudra s'adonner à un véritable gymkhana pour éviter les véhicules qui circulent. Cela dit, la plupart des événements sont scriptés, les voitures ont toujours le même comportement et sont toujours placées au même endroit. En revanche, les replays des divers accidents que l'on subit sont relativement sympas mais un peu lourds à la longue. Un bon petit jeu d'arcade, en somme.

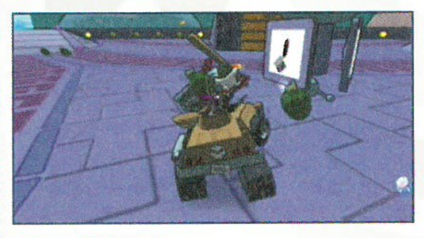
Angel





Cel Damage





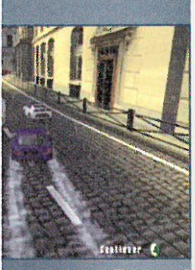




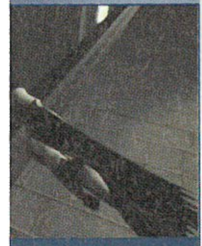
Superbe, que ce soit sur Xbox ou GameCube (les différences sont inexistantes), Cel Damage pousse encore plus loin le style démocratisé par JSR. La qualité graphique, mais surtout la fluidité et la variété des animations en imposent. Question intérêt, ce charme cell chiadé tend à s'évaporer. Proposant des affrontements en arène, les 3 modes de jeu sombrent vite dans le répétitif. Même si les véhicules, armes et arènes à débloquer sont nombreux, on ne compte que 4 environnements graphiques, et le manque de véritables différences entre les concurrents nuit à la pérennité du fun. La caméra peut être capricieuse, également, quand on tente des manœuvres un peu trop brutales. Pourtant, en multi, Cel Damage reste très fun ; il n'intéressera que les plus jeunes ou ceux qui adorent « s'éclater ».

RaHaN





Burnout



Batman Vengeance

Conflict Zone





Avec les RTS sur console, c'est toujours la même galère. Comme il s'agit de conversions de titres issus du PC, à chaque fois, on se retrouve avec une interface ultra-compliquée peu adaptée au paddle. Conflict Zone ne déroge pas à la règle, et retenir toutes les combinaisons de touches relève de l'exploit. Heureusement, on peut toujours afficher un pad virtuel mais ça reste peu pratique. Le moteur physique se présente pas mal grâce à une gestion des reliefs qui assure, même si on remarque de graves ralentissements. Quant à l'I.A., argument principal des développeurs de MASA, elle est effectivement de bonne qualité. Cependant, malgré une gestion des ressources intéressante basée sur les médias de communication, les diverses campagnes sont mollassonnes et la scénarisation creuse. À noter que la version DC est techniquement inférieure.

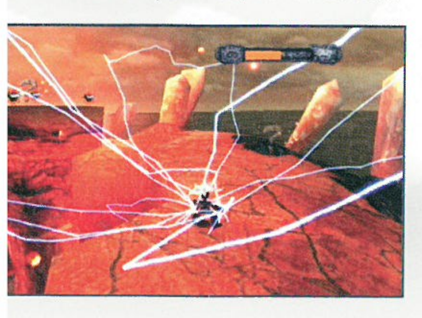
Angel





Evil Twin Cyprien's Chronicles

Evil Twin sur DC n'est pas plus pourri que sur PS2. C'est aussi lourd mais pas plus mauvais. Disons que ça saccade autant, les caméras bougent aussi mal, le gameplay est toujours mal réglé, le scénario un peu bidon. Ah si, il y a peut-être plus de bugs d'affichage ! Heureusement, il est doté d'une ambiance « intéressante » dont l'esthétique satisfera ceux qui aiment Burton. Tim, pas Richard. Les musiques, même si elles sont répétitives, sont bien com-





posées, mais je ne vois pas d'autre qualité. À noter que, comme l'album d'Aaliyah, il s'agit du jeu posthume de In Utero puisque le studio a déposé le bilan le mois dernier. Bizarre pour une société qui a développé l'Ombre de Zorro...

Angel

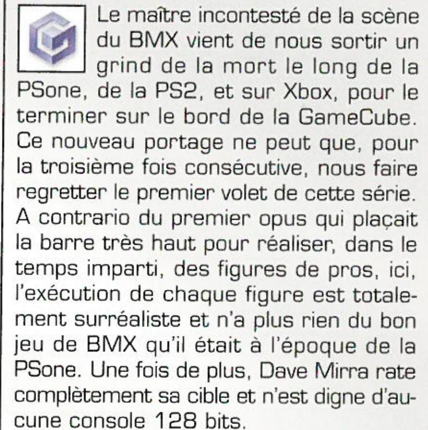


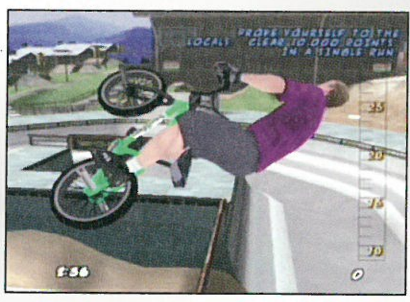
5 — **Éditeur : Ubi Soft**
Machine : Dreamcast

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Le maître incontesté de la scène du BMX vient de nous sortir un grind de la mort le long de la PSone, de la PS2, et sur Xbox, pour le terminer sur le bord de la GameCube. Ce nouveau portage ne peut que, pour la troisième fois consécutive, nous faire regretter le premier volet de cette série. A contrario du premier opus qui plaçait la barre très haut pour réaliser, dans le temps imparti, des figures de pros, ici, l'exécution de chaque figure est totalement surréaliste et n'a plus rien du bon jeu de BMX qu'il était à l'époque de la PSone. Une fois de plus, Dave Mirra rate complètement sa cible et n'est digne d'aucune console 128 bits.

Mister Brown









ESPN Winter XGames Snowboarding 2002



Il fallait s'y attendre, cette version Xbox souffre des mêmes défauts que son homologue PS2. Si les bonnes idées ne manquent pas, notamment en ce qui concerne le contenu du mode Carrière (les caractéristiques du rider évoluent, on s'inscrit à des contests, il y a des frais d'hospitalisation en cas de blessures, présence du matos 2002...), le reste malheureusement ne suit pas. Le design des pistes est franchement médiocre (des couloirs sans dénivelés), Konami Osaka n'a pas non plus cherché à exploiter les capacités de la Xbox ; le gameplay, quant à lui, a le cul entre deux chaises. Le jeu hésite grossièrement entre l'arcade pure et la simu' pointilleuse. Bah, séchez vos larmes les amis, et pensez à Amped !

Willow





4 — **Éditeur : Konami**
Machine : Xbox

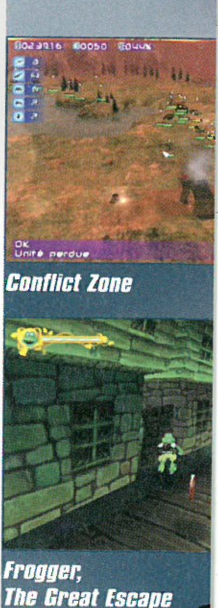
Frogger, The Great Quest



Son passage sur PS2 a complètement transformé Frogger. La grenouille apparaît maintenant en 3D et a laissé tomber les courses d'obstacles pour le genre ultra-classique qu'est la plate-forme. Frogger s'en va quérir un baiser d'une princesse imaginaire qui le transformera en prince. Faudrait juste lui dire que les contes de fées, c'est comme les glaces au saucisson, ça n'existe pas, et il faudrait beaucoup plus qu'une princesse pour sauver ce jeu. Les couleurs

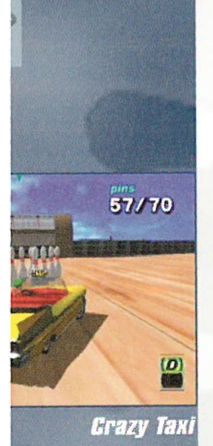


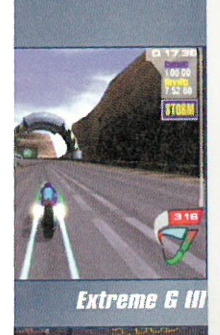
ESPN Winter XGames Snowboardi 2002



Conflict Zone

Frogger, The Great Escape


Crazy Taxi


Extreme G III

Crash



ne sont pas assez prononcées et les animations sont trop souvent ralenties. Frogger était beaucoup plus fun du temps de la 2D et possédait une vraie dynamique qui lui fait maintenant défaut. Une fois de plus, il serait bon de ne plus revoir de « réédition » de ce type.

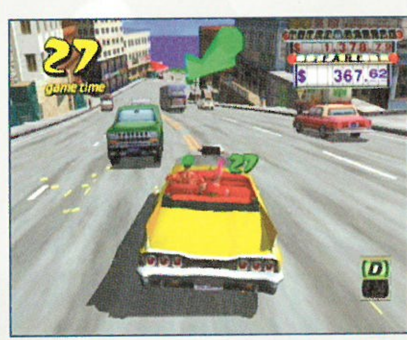
Karine


Éditeur : Konami of America
Machine : PlayStation 2

Crazy **Taxi**

Succès mondial pour Sega, Crazy Taxi aura été rentable jusqu'au bout. Cette édition GameCube est identique à ses homologues Dreamcast et PlayStation 2... y compris en ce qui concerne les gros morceaux de clipping dans la deuxième ville ! Que dire de plus ? Évidemment, le jeu reste toujours très fun à prendre en main, mais on ne peut s'empêcher de penser que le deuxième épisode est déjà disponible sur la 128 bits de Sega, et ce depuis de nombreux mois maintenant... On rentabilise l'ancien avant de rentabiliser le nouveau, on se fiche un peu de nous. En attendant, si vous n'y avez jamais joué, l'investissement s'avère toujours sympatoche.

Julo






6
Éditeur : Acclaim
Machine : GameCube

Extreme **G III**

Extreme G III est le meilleur jeu de course futuriste à l'heure actuelle sur GC. Mais uniquement parce que c'est le seul. À vue de nez, il risque de l'être assez longtemps. Comme pour son équivalent sur PS2 (qui lui a la malchance d'avoir un WipEout Fusion en face), on s'ennuie ferme. Sans pour autant être aussi mauvais qu'un Star Wars Racer Revenge dans le même genre, le titre d'Acclaim pèche surtout par des tracés peu ambitieux, des affrontements entre concurrents inutiles (d'ailleurs, mieux vaut acheter seulement des boosts moteur que des armes lorsqu'on customise sa moto), et finalement un manque de sensations total. C'est simple, sur certaines courses, on ne se rend même pas compte qu'on a doublé un concurrent. Côté réalisation, à deux trois améliorations près, cette version GameCube n'offre en outre rien de mieux que la PS2. Bref : très peu d'intérêt.

RaHaN

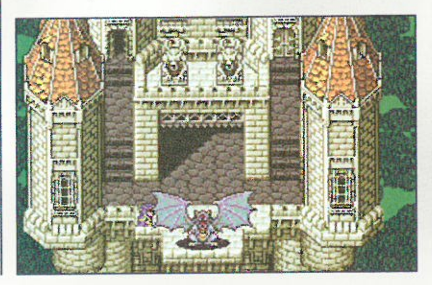



4
Éditeur : Acclaim
Machine : GameCube

Final Fantasy Anthology

Mon ami Nouri, vendeur émérite d'une boutique de jeux vidéo à la Défense, m'a appris une bien triste nouvelle. Si Final Fantasy VI a connu un grand succès le mois dernier, c'était non pas à cause de sa qualité ludique mais parce que les joueurs se sont jetés dessus pour jouer à la démo de FFX, sans même avoir lancé le jeu PSone. D'où un retour massif et occase quelques jours après. Et FF Anthology ? Point de super démo à l'horizon, mais plutôt le merveilleux FF4, et le mystérieux FF5, deux jeux de rôle au scénario plein de charme et de rebondissements. C'est juste dommage qu'ils arrivent un peu tard. Graphiquement, les ladres auront à redire car ces jeux ont 10 ans d'âge, mais comme pour le bon vin, même si l'étiquette est jaunie le goût est onctueux. Sachant qu'aucune démo est offerte avec ce morceau d'Histoire, le tri entre les fans et les moutons sera vite fait...

Greg



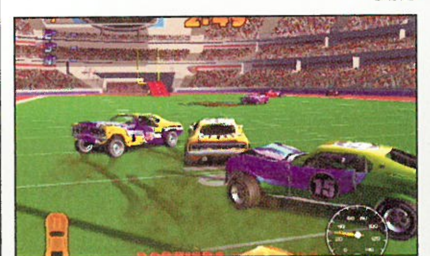


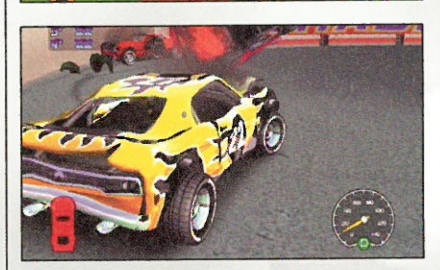
8
Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PSone

Crash

Crash est un jeu bourrin pour les bourrins... Le principe est d'une simplicité absolue : il suffit de foncer à toute berzingue sur les concurrents pour endommager leur véhicule et gagner des points. Comme avec les autos tamponneuses de la Foire du Trône, mais avec des vraies caisses dont la carrosserie se déforme jusqu'à la destruction totale. Ça tourne assez bien, les caisses sont joliment modélisées et les déformations sympas, mais impossible de faire d'autres compliments au jeu. Le principe est tellement basique qu'on s'ennuie ferme en solo, tandis que le mode multijoueur n'a franchement rien de passionnant. Malgré un minimum de variété dans la configuration des parties (course, chat, cascade, etc.), Crash tient plus du mode de jeu que du jeu. Dommage...

Julo






4
Éditeur : Rage Software
Machine : Xbox

Heavy Metal - Geomatrix

Le jeu du mois qui nous a catastrophés. Là, on peut dire qu'il s'agit d'une belle daube. Pour un titre de combat en arène, on n'a pas trouvé pire. C'est mou comme c'est pas permis ! Les personnages se déplacent avec une lenteur phénoménale, à tel point qu'on croirait qu'ils se trouvent sur un tapis roulant à contresens. L'I.A. des ennemis est aussi évoluée qu'un poisson rouge (il est fréquent que l'adversaire coure contre un mur) et les armes... non rien, j'arrête là le massacre. Même en multijoueur, on s'ennuie ferme. Comme le dit RaHaN, le titre a dû être programmé par les stagiaires de Capcom un samedi soir en rentrant de boîte... Je veux bien qu'il n'y ait plus beaucoup de titres pour DC, mais là, aucun intérêt à sortir un jeu comme celui-là...

Angel





2 — *Éditeur : Big Ben Interactive* — *Machine : Dreamcast*

Jet Ion GP

Il y avait bien longtemps que nous n'avions pas eu un titre de cette qualité sur PS2. Au registre du « grand n'importe quoi », Jet Ion GP remporte haut la main la palme de la plus belle daube de ces derniers temps. Dans ces courses illisibles d'engins futuristes





équipés d'armes, ma foi fort originales (missiles, bouclier, turbo...) (!), les ralentissements et les chutes de frame rate sont légion, les animations saccadent à mort et la sensation de vitesse est digne du meilleur escargot de compétition. Ce sous-WipEout, dont les environnements donnent envie de rendre tout ce que l'on a dans le ventre, est une véritable catastrophe. Un titre à fuir comme la peste.

Mister Brown



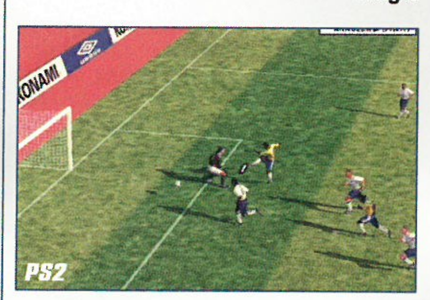
0 — *Éditeur : Crave Entertainment* — *Machine : PlayStation 2*

ISS 2



Une fois de plus, l'ISS made in KCEO est une déception. Si, graphiquement, le jeu tient parfaitement la route (si l'on ne tient pas compte de la modélisation moyenne des joueurs), une fois que le coup de sifflet est donné, on se rend compte de ses nombreuses lacunes. L'I.A. est très mauvaise ; les coéquipiers, aussi bien que les adversaires, n'ont aucune présence d'esprit. Concernant la circulation de la balle, elle est assez laborieuse, et en ce qui concerne le jeu aérien, autant oublier, on n'arrive à rien faire. Quant à l'efficacité des tirs, c'est au petit bonheur la chance et surtout au bon vouloir d'une défaillance du gardien (dont l'I.A. est bien nase aussi). Enfin, même si les diverses possibilités stratégiques s'avèrent nombreuses, on reste très en dessous de PES à tous les niveaux.

Angel



PS2


Xbox

5 — *Éditeur : Konami* — *Machines : PS2 & Xbox*

Grandia 2



Ce portage se destine avant tout à ceux qui n'ont pas joué à l'excellente version Dreamcast. Rien à dire niveau gameplay, avec des combats tactiques qui mixent attaques au tour par tour et en temps réel, gérés par une jauge située en bas de l'écran. Celle-ci vous indique les positions des personnages et les attaques qu'ils vont effectuer. Ryûdo est toujours un chasseur de primes à l'esprit railleur qui va se laisser embarquer dans une épopée aux relents mystiques afin d'empêcher le retour d'un démon. Différentes quêtes viendront se greffer à l'action principale. On regrette la présence d'un aliasing prononcé, le pauvre 50 Hz scintillements et les ralentissements pendant certains combats. Des défauts difficilement acceptables pour une conversion DC/PS2.

Karine





7 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : PlayStation 2*

Klonoa : Empire of Dreams



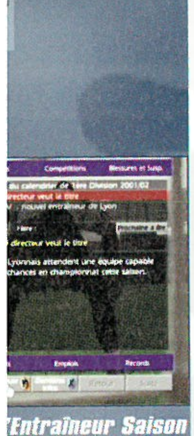
Klonoa arrive enfin en version officielle. Il s'agit bien évidemment d'un jeu de plate-forme, dans lequel vous devez collecter 3 étoiles et des diamants pour pouvoir emprunter la porte qui vous mènera au monde suivant. Le concept du soft repose sur l'utilisation des ennemis en guise de « marchepied » pour progresser sur les différents promontoires en hauteur. Si les premiers niveaux sont plutôt faciles, on se retrouve par la suite face à des casse-tête de progression assez chiadés, ce qui change de la majorité des titres de plate-forme sur GBA, aux principes plutôt simplistes. Ajoutez à cela des phases bonus de snow-

Heavy Metal - Geomatrix



ISS 2

Klonoa : Empire of Dreams



L'Entraîneur Saison 2001/2002



board fort amusantes et des graphismes particulièrement mignons, et vous obtenez au final 40 stages de pur bonheur. Attention toutefois : tous les textes sont en anglais !

Kendy



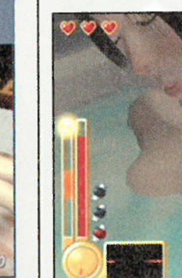
7 *Éditeur : Infogrames* *Machine : Game Boy Advance*

Mr Moskeeto



À l'approche de l'été, la hantise des « stiquemous » est de plus en plus forte. Piqûres, démangeaisons, grattages, croûtes, cicatrices... tel est le lot de tous quand les femelles se mettent en chasse de sang frais. Malgré toutes les précautions (climatisation, insecticide, tue-moustiques...) et autres fourberies humaines (claquage de mains, lancer de chaussettes sales...), ne vous est-il jamais venu à l'esprit que les moustiques jouent leur vie à chaque instant pour survivre quelques heures supplémentaires ? Malgré une bonne idée (déjantée) de départ, la mauvaise réalisation, le côté répétitif et le manque d'intérêt font de Mr Moskeeto un titre éphémère et aussi peu intéressant que la vie de ces insectes.

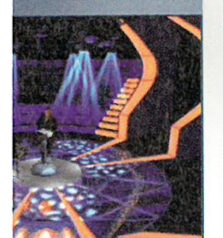
Mister Brown



Mr Moskeeto



3 *Éditeur : Eidos* *Machine : PlayStation 2*

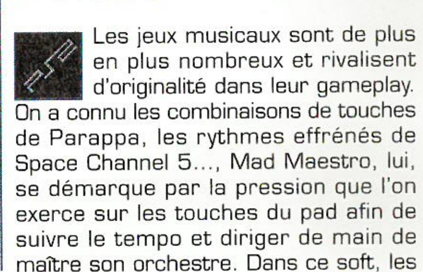


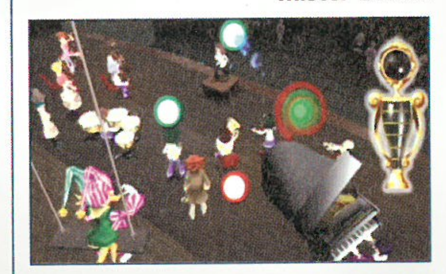
Qui veut gagner des millions ? Seconde Édition

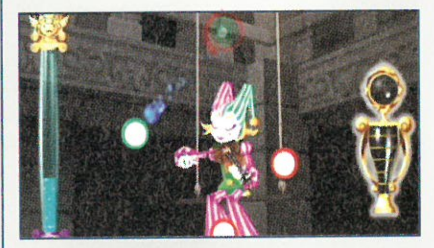
Mad Maestro

Les jeux musicaux sont de plus en plus nombreux et rivalisent d'originalité dans leur gameplay. On a connu les combinaisons de touches de Parappa, les rythmes effrénés de Space Channel 5..., Mad Maestro, lui, se démarque par la pression que l'on exerce sur les touches du pad afin de suivre le tempo et diriger de main de maître son orchestre. Dans ce soft, les plus grands morceaux de musique classique sont à l'honneur pour les mélomanes en herbe. Les joueurs aguerris maîtriseront l'analogique et boucleront rapidement les 34 extraits de musique alors que les autres s'arracheront les cheveux. Mais son gros défaut est qu'il ne s'adresse ni aux petits, ni aux plus grands, qui préféreront SP5. Alors à qui ?

Mister Brown









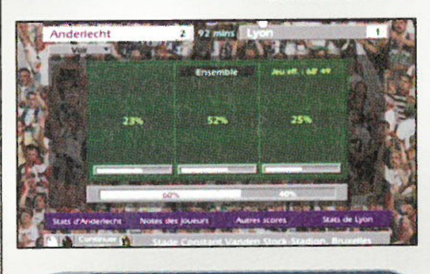
4 *Éditeur : Eidos* *Machine : PlayStation 2*

L'Entraîneur Saison 2001/2002



À quelques jours du coup d'envoi de la Coupe du Monde, Eidos édite le premier manager de foot pour Xbox. L'Entraîneur vous permettra de faire vos armes de coach à travers 26 championnats. Grâce à une énorme base de données (profil de plus de 100 000 joueurs, managers...), tout sera possible ou presque. Du changement de tactique en cours de match au licenciement sans motif de l'un de vos joueurs, l'Entraîneur est l'un des managers de foot les plus complets. Malgré une profondeur de jeu rarement atteinte, ce titre est gâché par une interface ultra-lourde (fenêtres et curseur identiques à ceux de Windows !) et peu intuitive, par l'absence totale d'animation et par le manque de clarté dans les tableaux en raison des fonds d'écran.

Mister Brown



5 *Éditeur : Eidos* *Machine : Xbox*

Music Maker



À l'instar de MTV Music Generator, Music Maker est un logiciel vous permettant de créer des compositions musicales en piochant dans une bibliothèque de samples sonores. Hélas, le soft de Magix ne fait pas le poids face à celui de Codemasters. En effet, le titre ne dispose que de 3 000 échantillons, contre 10 000 pour son concurrent. De plus, il est impossible d'importer des sons en utilisant ses CD musicaux ou en branchant le fabuleux Sampler Kit Micro USB. Bref, préférez l'incontournable MTVMG pour des résultats plus variés et une malléabilité plus ouverte. Cela dit, son interface simpliste et sa facilité de prise en main feront le bonheur des mélomanes débutants et « low tech ».

Kendy

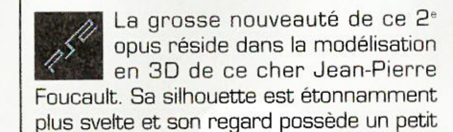




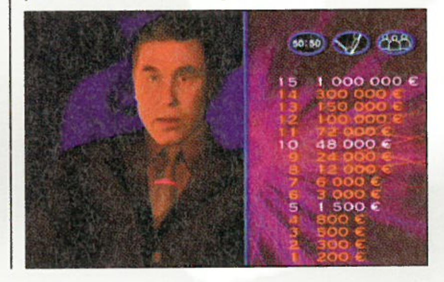


6 *Éditeur : Magix* *Machine : PlayStation 2*

Qui veut gagner des millions ? Seconde Édition



La grosse nouveauté de ce 2e opus réside dans la modélisation en 3D de ce cher Jean-Pierre Foucault. Sa silhouette est étonnamment plus svelte et son regard possède un petit





côté sadique qui n'a rien à envier à celui de son alter ego démoniaque, la terrible présentatrice du Maillon Faible. Malgré son côté répétitif, QVGMSE attire toujours autant les foules. Il suffit de mettre en marche le mode multijoueur pour voir un attroupement se former autour des participants. Le gameplay est identique, tout comme le plaisir de jouer en groupe. Je précise d'ailleurs qu'il est impossible de se concentrer avec ces deux gorets hurlants que sont Julo et Gollum. Je dis pas ça parce que j'ai perdu au 2e tour…

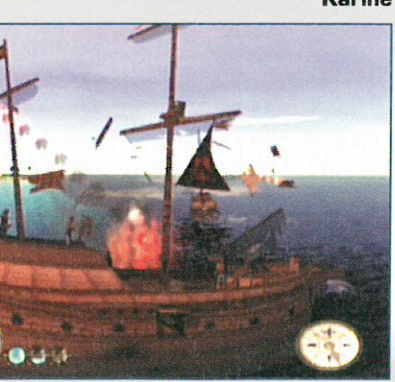
Karine



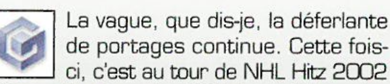
Pirates, the Legend of Black Kat

Pirates n'a pas déchaîné les passions sur PS2. La version Xbox connaît logiquement un sort équivalent. Rien de foncièrement différent à signaler donc, si ce n'est une mer qui ondule plus que de raison, et des effets de lumière du plus bel effet en vue panoramique. Les phases de combats maritimes sont toujours plus intéressantes que les phases terrestres, au cours desquelles Kat remplit ses missions sans trop y croire, ou affronte des crabes géants tout en récoltant des pièces d'or et autres colifichets. Elle saute dans son galion pour détruire ses assaillants en utilisant un boost généré par le vent et un puissant coup de canon qui nécessite une jauge bien pleine, donc des phases d'attente légèrement pesantes. Passionnant…

Karine



4
Éditeur : Electronic Arts
Machine : Xbox



NHL Hitz 2002

La vague, que dis-je, la déferlante de portages continue. Cette fois-ci, c'est au tour de NHL Hitz 2002 d'être adapté sur la 128 bits de Nintendo. Évidemment, que ce soit sur PS2, Xbox ou GameCube, ce jeu de hockey à la sauce NBA Jam conserve son caractère bourrin : en gros, on marque à chaque tir et les joueurs se défenestrent au moindre contact. Si ce titre typiquement ricain se révèle assez amusant lors des premières parties grâce notamment à son ambiance sonore survitaminée et un rythme de jeu bien dynamique, NHL Hitz montre néanmoins assez rapidement ses limites, même à plusieurs. Sinon, aucun changement technique à signaler. Un jeu Kleenex 100 % arcade sans réelle saveur, rien de plus.

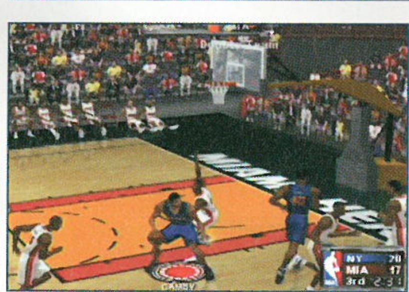
Willow





NBA Courtside 2002





Rien de transcendant à signaler. On s'attendait tous à une simulation de ballon orange de haut vol. NBA Courtside 2002 n'est au final rien d'autre qu'un jeu de basket super ordinaire. Le titre de Left Field (1080) souffre en effet de la comparaison avec le fabuleux NBA 2K2, qui a décidément placé la barre très haut. On regrettera notamment le manque de précision de certains gestes défensifs et un système de feintes nettement moins efficace. Les contacts entre les joueurs, quant à eux, sont carrément moins bien gérés que dans le titre de Visual Concept. Pour finir, le rythme aurait gagné à être un peu plus pêchu. Pas besoin de vous faire un dessin, vous savez ce qu'il vous reste à faire, les gars : attendre NBA 2K2 !

Willow

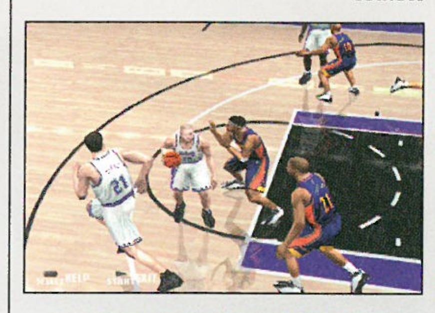


Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube

ESPN NBA 2 Night 2002

Il serait peut-être temps pour Konami d'arrêter de confier le développement de ses simulations de sport à la branche d'Osaka. Cette édition 2002 de NBA 2 Night est à l'image des autres productions estampillées ESPN, à savoir catastrophique. Les déplacements des basketteurs manquent de souplesse, la motion capture est complètement dépassée et les contacts entre les joueurs sont gérés de façon grossière. Il en résulte un feeling d'une lourdeur et d'une rigidité insupportable. Inutile de tergiverser plus longtemps, si vous aimez le basket, un conseil : gardez vos euros et attendez bien gentiment la sortie de NBA 2K2, la bombe de Sega Sports (ça ne devrait plus trop tarder). Vous verrez, c'est un autre monde !

Willow

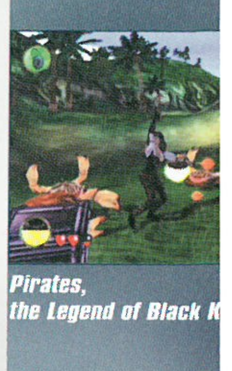




Tiger Woods PGA Tour 2002



Tiger Woods revient dans une nouvelle cuvée 2002 avec une interface de jeu inédite. Désormais, les jauges de puissance de tir seront absentes, pour vous laisser une totale liberté de frappe analogique via le stick du paddle. Si l'idée demeure intéressante et ambitieuse, dans le feu de l'action, il en va tout autrement. Il est difficile d'estimer la force du swing et de réaliser le coup escompté.



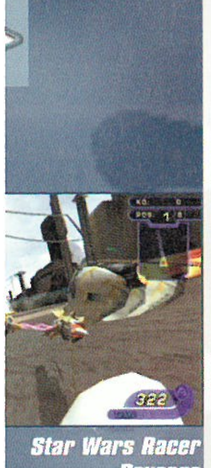
Pirates, the Legend of Black K

Test

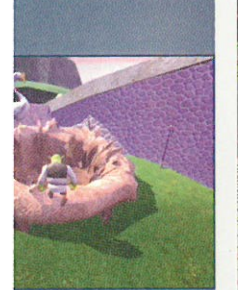


NHL Hitz 2002

ESPN NBA 2 Night 2002



Star Wars Racer Revenge

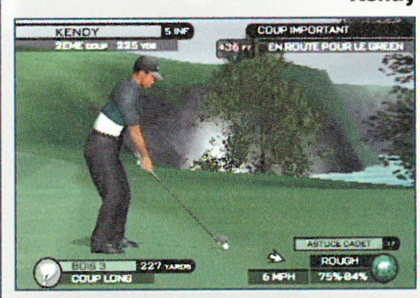


Shrek

Tiger Woods PGA Tour 2002

Les divers effets de tir sont inabordables tant les manipulations requièrent une habileté surhumaine à la manette. Sinon, il est toujours possible de changer à loisir son club et de créer son golfeur. Techniquement sympathique, le soft ne parviendra cependant pas à nous convaincre, du fait de son gameplay trop approximatif.

Kendy



5 — *Éditeur : EA Sports* — *Machine : PlayStation 2*

The Scorpion King : Sword of Osiris

Ce jeu s'inspire d'un film bourrin qui sortira bientôt sur nos écrans. Le personnage n'est autre que le méchant de *la Momie 2* dans ses moments de gloire pharaonique. Il s'agit d'un banal jeu d'action/plate-forme qui fait penser à Legendary Axe sur NEC. Vous incarnez un barbare muni d'une épée qui doit délivrer sa moitié en traversant un désert hostile et des stages souterrains truffés de serpents et de guerriers bedonnants. Avec sa réalisation moyenne et son principe redondant, TSK n'a rien de vraiment original. Les très jeunes joueurs pourront s'y amuser machinalement, tandis que les autres n'y verront qu'une énième production de plus sur le marché.

Kendy





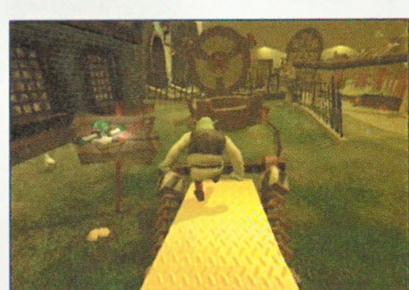


Shrek

L'exploitation de licence reste le bon plan du moment pour les éditeurs. Avec Shrek, TDK est quasiment sûr de toucher le grand public, mais cela en fait-il pour autant un bon jeu ? Si peu de reproches peuvent être émis concernant l'aspect graphique, qui reprend à la perfection l'esthétique du film, il n'en va pas de même pour le gameplay. Pour un jeu de plate-forme, Shrek manque singulièrement de rythme. Les objectifs que l'on doit remplir se ressemblent tous plus ou moins. Transporter des objets ou des animaux d'un endroit à un autre, ou encore trouver des ustensiles éparpillés dans les niveaux, c'est rigolo deux minutes mais ça ne va pas chercher bien loin. Si on ajoute des mouvements de caméra violents qui, à long terme, peuvent donner mal à la tête, on obtient un jeu très moyen.

Angel





5 — *Éditeur : TDK Mediactive* — *Machine : Xbox*

Star Wars Jedi Starfighter

Depuis sa consécration il y a une bonne vingtaine d'années, le père Lucas n'entend pas perdre son temps ni son argent. À quelques jours de la sortie européenne de Episode II,





LucasArts développe 4 titres dans la foulée. Après Racer Revenge, Obi Wan (et en attendant Knights of the Old Republic), Jedi Starfighter joue à son tour dans la cour des petits. Aux commandes de chasseurs hyper mal modélisés, les 15 missions de ce shoot vont vous entraîner aux confins de l'univers pour des combats intersidéraux navrants sans la moindre sensation de vitesse. Quand on voit ce qui se fait sur GameCube (Rogue Leader), le « posage » de questions va bon train et l'on ne peut s'empêcher de penser que George nous et vous fait perdre votre temps et votre argent. Sacré George.

Mister Brown



Star Wars Racer Revenge

Après la mouture N64 puis Dreamcast, les célèbres courses de pods de Episode One reviennent dans une sombre suite sur PS2. À l'écran, dans le genre inimitable, on ne fait pas mieux. En revanche, sur console, Racer Revenge est loin de rivaliser avec la série des WipEout (même si on attendait beaucoup plus du dernier en date). Aux commandes de ces engins aux différentes caractéristiques, 18 parcours serviront de prétexte pour que les « acteurs » se tirent la bourre dans des environnements pas franchement réussis, pour ne pas dire moches. Avec son manque de fluidité, une absence totale d'originalité, et surtout ennuyeux à mourir, Racer Revenge ne mérite pas une ligne de plus !

Mister Brown





Worms **Blast**

PS2

Ce nouvel épisode n'est qu'une transposition des célèbres lombrics dans un Bust-A-Move-like. On se déplace dans un petit bateau et on tire sur les billes colorées placées au-dessus avec les balles de couleurs identiques pour faire tomber les billes plus rapidement. Avec des variantes puisqu'une roquette bleue qui atterrit sur un groupe de billes rouges va les colorer en bleu et augmenter la difficulté. Les autres modes de jeu fonctionnent sur un système équivalent, avec de nombreux bonus et les armes des précédents Worms. Les bateaux ne sont pas maniables, tardent à démarrer ou à s'arrêter et empêchent de viser convenablement les cibles. L'univers est fun, les modes de jeu nombreux mais le gameplay crispant.

Karine



5 — *Éditeur : Ubi Soft* / *Machine : PlayStation 2*

X Bladez Inline Skater

PSone

Quand je pense qu'il y en a qui vont acheter ce titre. Quelle horreur ! Dans le top du genre sport extrême, on a Tony Hawk, et un poil en dessous, je dirais SSX (sur PS2). Eh bien à 1 000 kilomètres de ça, on trouve X Bladez. Mes aïeux, j'ai rarement vu un titre aussi mauvais. Il cumule tous les défauts : c'est moche, mal animé, la maniabilité est immonde, les tricks peu nombreux, les musiques nulles, la durée de vie minable et les compétitions inintéressantes ! Sans blague, c'est gravissime, il n'y a même pas de skate-park, c'est juste des couloirs de deux textures ! Il n'y a pas une seule bonne raison de l'acheter. Tout comme les profs peuvent mettre 1/20 pour la copie, moi je mets 1/10 pour le CD. Ah oui, au fait, je l'ai fini en une demi-heure.

Angel





Universal Studios Theme Park Adventure



Pour avoir été sur place lors du dernier salon de l'E3, je peux vous dire que les environnements de ce titre sont conformes à la réalité. Ses grandes rues, ses attractions en tout genre et ses visiteurs gavés de donuts, de pizzas et de pop-corn. En parcourant le parc dans sa totalité, les 8 attractions (E.T., Backdraft, Jurassic Park, Retour vers le Futur...) seront autant de mini-épreuves souvent mal réalisées qu'il faudra réussir. En interrogeant chaque personne et en constituant une collection de timbres-poste, un accès illimité à l'ensemble des attractions vous sera accordé. Mais à l'instar du prix du billet d'entrée, Universal Studios Theme Park Adventure, c'est cher pour ce que c'est !

Mister Brown





Tony Hawk's **Pro Skater 3**



Allez, vous reprendrez bien un peu de Tony Hawk ? Voici déjà une nouvelle édition du jeu de skate le plus populaire au monde sur GBA... Mais ne crachons pas dans la soupe : techniquement, cette suite propose déjà des graphismes un poil améliorés, 13 skaters différents, mais aussi 6 niveaux très vastes et variés. Parmi les vraies nouveautés, on note également la possibilité de créer son propre perso (fringues, tatouages, etc.), de découvrir des challenges différents dans la carrière selon sa spécialité... On peut même lier les aerials avec le fameux « landing trick » de la version PS2 ! Grande classe, d'autant qu'un mode multijoueur bien complet a fait son apparition (de 2 à 4 avec plusieurs cartouches, ou même en se passant la console).

Julo



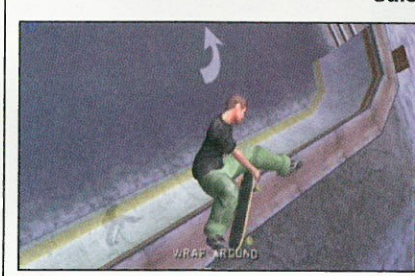




Tony Hawk's Pro Skater 3

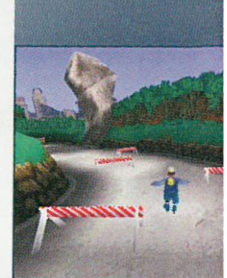
On revient encore sur le troisième Tony Hawk, avec cette version officielle sur le cube de Nintendo... Rien de neuf à vous annoncer, c'est du 100 % portage, zéro prise de risque de la part d'Activision : du tout bénef' ! Le temps de s'habituer à la jouabilité avec la manette GameCube, et hop, on retrouve immédiatement ses marques. Alors évidemment, la formule reste toujours efficace, le jeu est on ne peut plus complet, et blablabla. Les nouveaux venus dans la série apprécieront sûrement le jeu davantage, tandis que les habitués prendront toujours leur pied mais avec la vague impression de tourner en rond... Il ne faudrait pas que la série s'essouffle, on attend beaucoup plus de surprises pour le quatrième épisode !

Julo



8 — *Éditeur : Activision* / *Machine : GameCube*

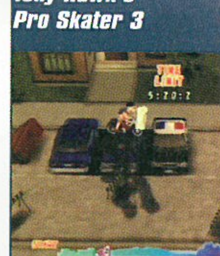
7 — *Pour ceux qui ont joué aux deux premiers*



X Bladez Inline Skater



Tony Hawk's Pro Skater 3



Universal Studios Theme Park Adventur

Ben oui, toujours deux malheureux jeux dans cette rubrique au lieu de trois... et ce n'est toujours pas ma faute. Cela dit, avec Civilization 3, vous avez de quoi jouer pour quelques mois si vous aimez le genre. Jedi Knight II n'a clairement pas la même durée de vie, mais en revanche, côté action, il compense largement Civilization 3 !

Les jeux PC du mois

JEDI KNIGHT II : JEDI OUTCAST
Enfin un bon jeu Star Wars !

Éditeur : LucasArts • Genre : FPS • Prix : environ 52 € (340 F)

Non seulement Jedi Knight premier du nom était un excellent jeu, mais c'était également un des meilleurs sous licence Star Wars. Il faut bien avouer que la saga de Lucas n'est pas des mieux honorées depuis quelque temps (temps qui coïncident étrangement avec Episode I). Et comme par hasard, les deux derniers bons jeux Star Wars se situent dans l'univers de la trilogie originale, j'ai nommé Rogue Leader sur GameCube et ce Jedi Knight II sur PC. Sans égaler la mise en scène d'un MoH : DA ou les prouesses technologiques d'un Halo, Jedi Outcast propose une aventure de bon aloi, toujours dans la peau de Kyle Katarn, initié de la Force et mercenaire travaillant pour l'Alliance Rebelle. Doté d'une réalisation grandiloquente cadrant parfaitement avec l'ambiance de la trilogie, Jedi Outcast fait tout de même partie des meilleurs FPS du moment, après les deux précédemment cités, grâce à une action très présente, des pouvoirs de la Force (super sauts, télékinésie, mais aussi influence des esprits faibles, etc.) jouissifs à utiliser, une I.A. au-dessus de la moyenne, et l'inénarrable sabre laser qu'il fait toujours bon opposer à ses adversaires. Ceux-ci s'avèrent néanmoins très coriaces, et d'autres utilisateurs de sabre laser seront bien entendu de la partie. Jedi Outcast table également sur un scénario classique mais intéressant, et un gameplay appelant également à la réflexion par endroits. Reste un multijoueur qui trouvera probablement ses adeptes comme pour le premier, mais qui ne saurait constituer à lui seul un argument d'achat. Le reste, heureusement, s'avère bien suffisant pour casser sa tirelire.



Plus que dans n'importe quel autre FPS, l'impression de grandeur dans les niveaux est saisissante.



Dès le départ, la difficulté est au rendez-vous, et ces satanés Stormtroopers ne se laissent pas abattre aussi facilement que ça.

TÉLEX

Et ça continue

Je ne sais pas si je vous l'ai dit, mais la Commission Brun-Buisson continue son bonhomme de chemin en s'apprêtant à voter une taxe sur les disques durs (après les CD-R). Le plus amusant : une fois de plus, c'est fait n'importe comment par un ramassis de bras cassés (la taxe prévoit une différenciation entre les disques durs utilisés pour la vidéo et ceux destinés à l'audio, enfin, du grand n'importe quoi). Pour en savoir plus et entrer dans la résistance, une seule adresse : www.vachealait.com.

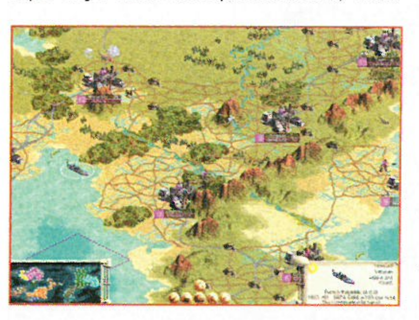
Remake H&D

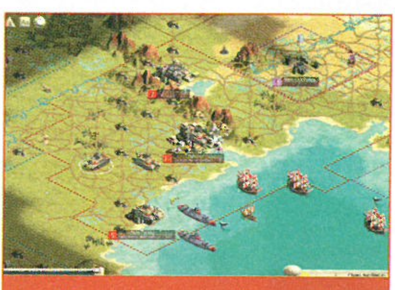
Vous vous souvenez probablement de Hidden and Dangerous, le titre de Take Two Interactive qui a bercé les nuits de Willow, Kendy et le reste de la rédaction à son époque. Le jeu ressort en version Deluxe, avec un moteur 3D boosté et - on nous le promet - une I.A. revue (c'était bourré de bugs à l'époque). Malheureusement, pour le moment, ce remake ne semble concerner que le marché allemand, aucune date de sortie n'ayant été annoncée pour la France.

CIVILIZATION III
Il serait temps de s'y mettre

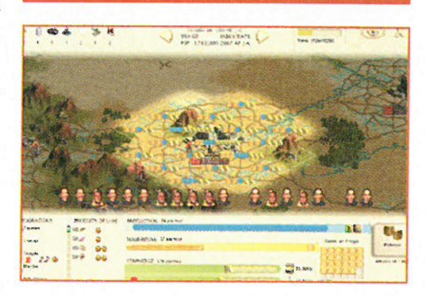
Éditeur : Infogrames • Genre : Stratégie tour par tour
Prix : environ 52 € (340 F)

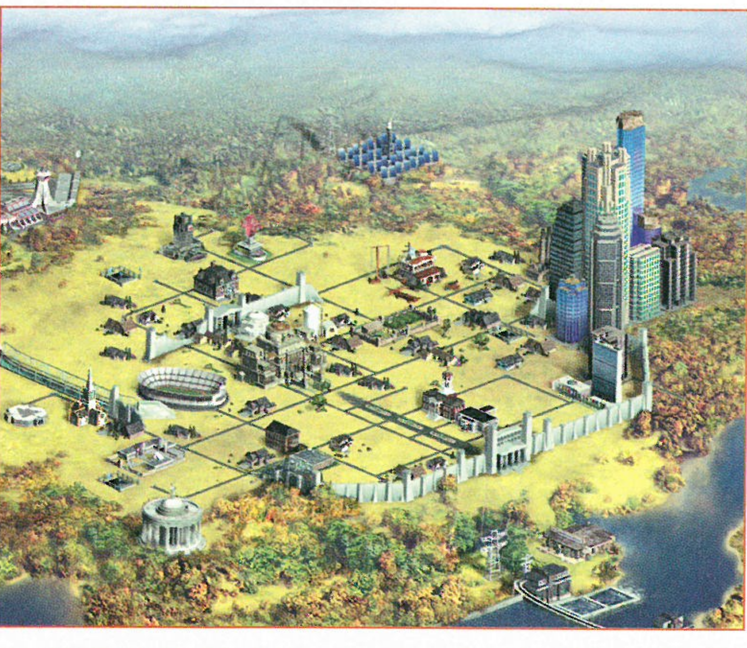
Sid Meier fait partie de ces grands noms du jeu vidéo, et c'est principalement grâce à Civilization, l'empereur de la stratégie au tour par tour. Pour ceux qui ne connaissent pas (honte sur eux), il s'agit de faire prospérer sa civilisation sur Terre, depuis ses premiers pas dans la boue à taguer les murs d'une grotte jusqu'au lancement de sa première navette spatiale à destination d'Alpha Centauri. Ce troisième volet reprend pleinement le principe déjà culte des précédents, avec des graphismes revisités (ça reste du bitmap en 3D isométrique) et le fameux gameplay sous-titré « je scotche pendant des mois ». La grosse nouveauté de ce 3e volet, c'est l'influence culturelle. En effet, si votre civilisation brille par sa culture, le jeu reflète désormais bien plus agréablement cette puissance, et vous pourrez même rallier des villes à votre camp juste en les impressionnant par votre essor culturel. Ce n'est heureusement pas tout : des petites modifications agréables et bien plus importantes qu'il n'y paraît achèvent de compléter la recette déjà bien chargée du titre, rendant les mécaniques d'expansion des civilisations, la diplomatie, l'économie, la gestion politique et militaire encore plus crédibles. Seul bémol dans tout ça : côté guerre, le système s'avère moins convaincant qu'on ne l'aurait souhaité, et surtout moins pertinent que Civilization : Call to Power 2. Ceci étant dit, si vous êtes plutôt du genre administrateur pacifique ou fourbe, préférant utiliser la voie de la diplomatie, l'import/export et, désormais, la supériorité culturelle et le tout dans le pacifisme, ce Civ 3 vous comblera plus encore que ses prédécesseurs ne l'ont jamais fait. Un des monuments du jeu vidéo quoi qu'il en soit, qui, même s'il n'est pas encore parfait, pourra vous donner du plaisir pendant des centaines d'heures !





Les échanges commerciaux entre villes sont grandement facilités par les routes.











Encore plus de « trouadé »

NVidia continue sur sa lancée, à pleine vitesse. Les GeForce 4 Ti4200 arrivent, pour un rapport qualité/prix défiant tout concurrence. Attendues à 230 euros maximum, elles mangent une GeForce 3 Ti500 sans l'ombre d'un rot. Donc, que ceux qui ont bondi en lisant le télex du mois dernier se rassurent : ce sera parfaitement abordable.



achats

banquer sans casquer

Nous réservons le mois prochain à l'avance pour le débarquement du cortège d'accessoires tiers GameCube. En attendant, ce mois-ci, on poursuit notre lancée sur la Xbox, et on démarre soft avec deux manettes GameCube, même si on leur souhaite bon courage pour égaler les officielles...

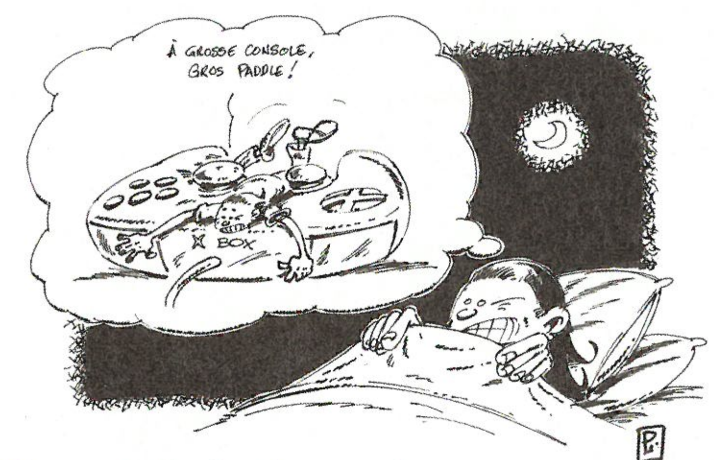
8 Meg Pack

Dans la série packs, Gamester propose cette combinaison Câble Link + Unité de Mémoire pour Xbox. Approuvés, comme le reste de la gamme, par Microsoft, ils constituent donc une alternative officielle à ceux que nous connaissons déjà. Le câble link aurait gagné à être un peu plus long, mais la plupart de ceux qui l'utiliseront auront les deux consoles très proches l'une de l'autre. Reste que l'utilité du pack est discutable : l'unité mémoire ne servira qu'à échanger les sauvegardes avec d'autres consoles (le disque dur étant plus que suffisant pour les stocker en temps normal), et le câble ne sert que si vous avez la possibilité de vous trimballer avec votre console et une télé chez quelqu'un d'autre... En tout cas, sachez que c'est dispo !

Distributeur : Gamester
Prix : 44,99 € (env. 295 F)
Machine : Xbox



Bientôt la GameCube



Vibra Stick Arcade

Le premier stick arcade à se pointer chez nous comble un vide bien réel sur DOA3... mais pas parfaitement. Plutôt sobre de design, cette manette manque de lest, et propose des boutons très éloignés de ceux qu'on trouve en arcade (plus larges et à la réponse plus subtile), et par voie de conséquence, sur certains sticks arcade sortis sur d'autres machines. En outre, les différences de « clic » flagrantes d'un bouton à l'autre ne me rassurent pas quant à la qualité de leur mécanique. Ceci étant dit, sa forme est très bien conçue, lui permettant de reposer avantageusement la main droite sur la manette sans pour autant prendre une place hallucinante. Il offre en outre deux boutons programmables pour enregistrer des séquences de votre choix. Autre excellente idée, ce stick arcade est commercialisé avec deux manettes différentes : une en boule pour ceux qui l'attrapent par en dessous, stick placé entre le majeur et l'annulaire, et une en cylindre pour ceux qui la manipulent par au-dessus, entre le pouce et l'index. Signalons par ailleurs que ce stick offre une ampleur de mouvement idéale, ni trop large, ni trop étroite, donc adaptée à tous les types de jeux de baston. Il est un peu cheap, c'est vrai, mais n'est pas mauvais bougre pour autant. Reste que le prix est assez élevé, licence Xbox officielle oblige, donc à moins d'être particulièrement pressé, attendez de voir comment les autres fabricants vont riposter.

Distributeur : Gamester
Prix : 44,99 € (env. 295 F)
Machine : Xbox

Manette Xbox

Nombreux sont ceux, j'imagine, qui ne peuvent pas saquer la manette officielle Xbox et attendent avec impatience une alternative valable. Gamester l'a bien compris (de même que les autres constructeurs, d'ailleurs), et offre avec cette manette une forme et une ergonomie radicalement différentes de celles du modèle officiel. Elle tient en effet bien en main, et avec son grip sympa doublé d'une taille plus modeste, elle convient mieux à la moyenne des joueurs. Sa croix directionnelle offre, et c'est rare, une réponse de qualité, quoique à la longue, on pourra lui reprocher d'être douloureuse si, comme moi, vous jouez avec l'articulation du pouce et non son extrémité : ses quatre ergots ont en effet tendance à favoriser les cloques. Mais son plus gros défaut, particulièrement regrettable, ce sont les boutons noir et blanc, qui ne font étrangement que le tiers de la taille des autres. Ces derniers n'ont rien d'extraordinaire non plus, et auraient une fois de plus gagné à être plus ronds et moins rapprochés, mais le bouton blanc et le noir sont désespérément ratés, presque inutilisables. Enfin, les sticks analogiques sont un peu trop mous et moins précis que ceux des manettes officielles. Ne perdons pas de vue non plus l'arrivée probable, prochainement, de la manette « S » (la japonaise améliorée) chez nous. Toujours est-il que pour l'instant, de toutes celles que nous avons vues, officielle non comprise, elle reste une des toutes meilleures.

Distributeur : Gamester
Prix : 29,99 € (env. 197 F)
Machine : Xbox



Speakers 2.1

Big Ben se lance dans le « sound system » avec deux kits : un 2.1 et un 5.1. Nous n'avons pu tester que le premier, qui constitue ce qu'il convient d'appeler un bon bas de gamme dans le domaine, en termes de performances. Tout juste suffisante pour les jeux, la dynamique sonore est exécrable pour la musique, ses enceintes 1 voie ayant toutes les difficultés du monde à ne pas cracher une bouillie de médiums et d'aigus enveloppée des basses molles du caisson si la zik s'avère un peu brouillonne, genre rock abusant de la disto ou electro saturée. Quand on ne leur en demande pas autant, elles s'en sortent plutôt bien. Autre défaut : le contrôle du volume est situé sur le caisson de basses. Un caisson, ça se place au sol, et devoir se baisser pour contrôler le volume, c'est pénible. Considérant son prix, qui n'a rien de particulièrement attractif, et sa puissance élevée sur le papier mais inutile en réalité (c'est pourtant celle-là même qu'on nous vend), je pense qu'il sera de bon ton de s'en passer (surtout avec les modèles testés précédemment dans cette rubrique). Reste à voir les 5.1 en profondeur qui, elles, sont peut-être de meilleure qualité.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 79 € (env. 518 F)
Machine : PlayStation 2 (compatible toutes)

Manette Firestorm Powershock

Soyons clairs : il paraît utopique de vouloir égaler la manette officielle GameCube. En revanche, proposer quelque chose de moins cher mais d'une qualité correcte, c'est non seulement possible, mais c'est ce qu'a fait Thrustmaster. Avec ce paddle, le constructeur nous offre une alternative qui prouve qu'économie ne rime pas forcément avec sombre ch... ! Bien sûr, ce gamepad n'est pas extraordinaire, mais vu son prix, il assure plutôt pas mal, et se paie même le luxe de supplanter l'officiel côté ergonomie du bouton Y, qui a été légèrement surélevé pour être encore plus accessible. Quelle classe !

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 23 € (env. 150 F) la manette seule, 35 € (env. 230 F) avec carte mémoire
Machine : GameCube



Manette GameCube

Big Ben nous avait habitués à mieux : leur manette GameCube reste de mémoire ce qu'ils ont fait de pire, et pourtant, habituellement, la marque tient un bon standard de qualité. Désagréable au possible à prendre en main, avec ses angles cassants et son design digne des plus belles croûtes de l'art « moderne », elle n'apporte strictement rien par rapport à l'officielle, et s'avère tellement en dessous qualitativement, selon tous les critères qui entrent en jeu dans une manette (boutons, sticks, ergonomie, croix, réponse, etc.), que l'économie suggérée n'en vaut pas la chandelle. D'autant que chez Thrustmaster, on a su proposer une manette moins chère sans autant de compromis.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 14,99 € (env. 98 F)
Machine : GameCube

X-charger Pack

Koo Interactive est un nouveau venu dans le monde de l'accessoire, et ils proposent bien évidemment leur propre pack GBA. Comprenant l'habituelle batterie + chargeur + allume-cigare, il a en outre le bon goût d'y ajouter un « strap », ces petits anneaux de tissu très pratiques qui permettent de tenir la GBA au poignet. Ses batteries offrent malheureusement une autonomie minimale de 4 heures pour 8 heures de charge, ce qui n'est pas le top du marché, mais vu le faible prix du pack, il ne fallait pas non plus trop en demander.



Distributeur : Koo Interactive
Prix : 23 € (env. 150 F)
Machine : Game Boy Advance

Les Astuces par Kendy

La devinette pourrie du mois :
Quel est l'animal le plus sourd ?
Réponse : La grenouille,
parce qu'elle fait toujours
« Quoi ? Quoi ? ».
Consternant, non ?





STATE OF EMERGENCY




Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites L1, L2, R1, R2, ⊗. Un message vous confirmera que l'astuce fonctionne.

TEMPS INFINI EN MODE KAOS

Pendant le jeu, faites L1, L2, R1, R2, ◎.

MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, faites L1, L2, R1, R2, △.

COUP DE POING QUI « DÉCAPITE »

Pendant le jeu, faites L1, L2, R1, R2, ⊡.



GROS JOUEURS

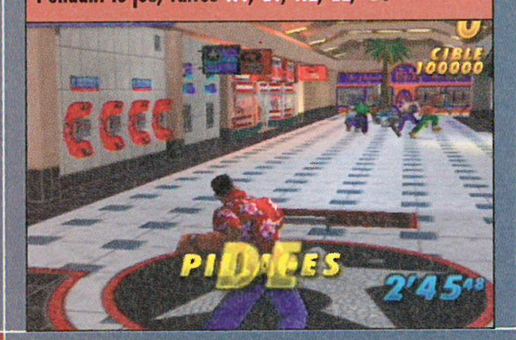
Pendant le jeu, faites R1, R2, L1, L2, △.

JOUEUR NORMAL

Pendant le jeu, faites R1, R2, L1, L2, ◎.

PLUS DE PILLAGES

Pendant le jeu, faites R1, L1, R2, L2, △.

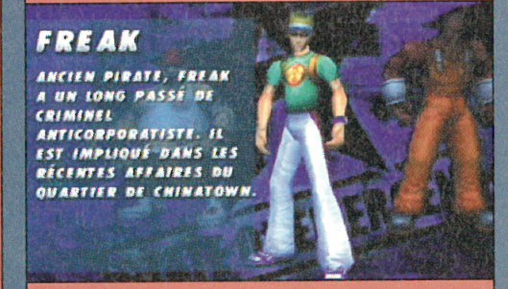


JOUER AVEC BULL

Pendant le jeu, faites ⇨ quatre fois, ⊗, en mode Kaos.

JOUER AVEC FREAK

Pendant le jeu, faites ⇨ quatre fois, ◎, en mode Kaos.



JOUER AVEC SPANKY

Pendant le jeu, faites ⇨ quatre fois, △, en mode Kaos.

SPANKY
ANCIEN GANGSTER, SPANKY AURAIT ÉTÉ RÉCEMMENT RECRUTÉ PAR LE RÉSEAU FREEDOM. CE SUSPECT EST EXTRÊMEMENT DANGEREUX.

PIRATES : THE LEGEND OF BLACK KAT



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

RÉVÉLER LES COFFRES

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites ◎, ⊗, ⊡, △, L1, Select, L3, L2, L3, R3.

RÉVÉLER LES COFFRES À TRÉSORS

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites R3, ⊗, △, L3, ◎, L1, Select, L3, ⊡, L2.



ITEMS INFINIS

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites △, L1, Select, L2, R3, L3, ⊡, ⊗, R3, ◎.

BOOST INFINI POUR LE BATEAU

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites Select, L1, R3, ◎, L2, △, ⊗, L3.

MUSIQUE DE SSX DANS LE NIVEAU DU GOLFE

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites L1, ⊗, △, L2, ⊡, ◎, L3, Select, R3, L3.

VOIX AIGUËS

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites R3, ◎, Select, ⊗, R3, △, L1, ⊡, L2, L3.

JAUGE DE POISON POUR KANE

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites △, L2, L1, ⊡, L3, ⊗, L3, ◎, R3, Select.

TOUTES LES CLÉS DES COFFRES À TRÉSORS

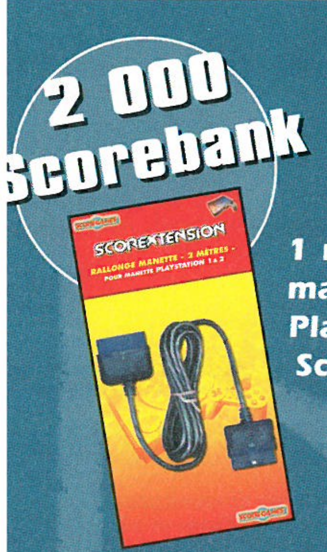
Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites ◎, Select, ⊗, ⊡, R3, L1, L3, L2, △, L3.



La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank





1 Scorstick

6 000 Scorebank

+ 1,50€ : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

8 000 Scorebank



+ 4,50€ : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2



10 000 Scorebank



+ 7,50€ : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fourn
(GB Color vendue séparément)

Les Astuces par Kendy

SE PROCURER LES PROCHAINES ÉPÉES DE KATARINA

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites R3, Select, L2, L3, □, ×, L1, ○, L3, △.



INVINCIBILITÉ POUR KATARINA

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites ×, ○, L3, △, R3, Select, R3, L1, L2, □.

INVINCIBILITÉ POUR LE BATEAU

Pendant le jeu, maintenez les boutons R1 + R2, puis faites Select, △, L1, ×, R3, L2, □, R3, ○, L3.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3





Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

FAIRE APPARAÎTRE LE MENU CHEAT

Allez dans le menu des options, puis sélectionnez l'onglet « Cheats ». Entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les minuscules et les majuscules : backdoor
Cela fera apparaître un menu Cheat sur l'écran de la Pause.

TOUS LES SKATEURS

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules : Yohomies



Vous pourrez jouer avec Serval et Darth Maul, entre autres !

SÉLECTION DES NIVEAUX

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules : roadtrip



TOUTES LES STATISTIQUES

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules : PUMPMEUP

TOUTES LES VIDÉOS

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules : Peepshow

JOUER AVEC LES DÉVELOPPEURS DU JEU

Dans le menu de création des skateurs, entrez les noms suivants pour automatiquement profiter des caractéristiques physiques et techniques des développeurs du jeu : Aaron Skillman, Alan Flores, Andrew Rausch, Andy Nelson, Brian Jennings, Captain Jennings, Chad Findley, Chris Glenn, Chris Rausch, Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne, Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong, Gary Jesdanun, Henry Ji, James Rausch, Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita, Kevin Mulhall, Lisa Davies, Mark Scott, Matthew Day, Mick West, Mike Ward, Nicole Willick, Noel Hines, Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease, Steve Ganem, Steven Rausch, Trey Smith, William Pease.

JOUER AVEC DES SKATEURS SECRETS

De même que pour l'astuce des développeurs, entrez les noms suivants sur l'écran de création des skateurs : 062287, 80's Mark, Braineaters, Crashcart, DDT, Eastside, Frogham, GMIAB, Gorilla, Grass Patch, Mini Joel, Pimpin Frank, Rastapopolous, Skillzilla, Stacey D.



NOUVEAU

C'EST DE LA FOLIE !

Gagnez tous les mois

2 consoles **Xbox**

1 console **GameCube**

1 console **PS2**

150 €/semaine



COURRIER DES LECTEURS



Une grosse partie du courrier s'est intéressée ce mois-ci... aux poissons d'avril ! Bien entendu, il y en avait un dans Joypad, la plupart l'ont trouvé : la console portable préparée par Sega. Un canular de plus, relayé par nos collègues de *Consoles +*, qui ne vous aura pas pour autant convaincus. Ce qui n'empêche que certains d'entre vous ont cru à des trucs complètement hallucinants, montés de toutes pièces par d'autres magazines, le plus improbable (et ridicule) étant sans doute une machine permettant de jouer à tous les jeux de n'importe quelle console sur n'importe quelle autre. Oui, j'ai reçu des demandes de renseignements supplémentaires à ce sujet... Comme quoi.

ÇA VOUS TRAVAILLE, LES HERTZ !

Salut à tous. (...) Venons-en au sujet principal de ma lettre (...), le problème du 50/60 Hz ! Est-ce une véritable difficulté pour les éditeurs ou bien une simple fainéantise de leur part ? Pourquoi des développeurs comme Konami ou Squaresoft s'en tirent sans gros ralentissements et (quasiment) sans bandes noires qui polluent l'écran alors que Capcom ou Namco nous pondent des jeux comprimés qui défilent à la vitesse d'une voiture électrique ? Y a-t-il un rapport avec le 50 Hz optimisé ?

Ça dépend un peu des jeux. Certains sont plus difficiles à convertir que d'autres. Toujours est-il que pour éviter la perte de vitesse et/ou de qualité lors d'un passage en 50 Hz, il faut souvent retravailler un jeu en profondeur, et bien entendu, cela nécessite de débloquer des fonds pour faire travailler des gens. Tous les éditeurs ne sont pas disposés à engager ces ressources pour offrir une version PAL correcte au marché européen. C'est plus que triste, mais c'est ainsi. Rappelons par ailleurs que les différences entre le PAL et le NTSC comprennent non seulement la vitesse de rafraîchissement d'écran (on passe de 60 Hz à 50 Hz, donc), mais aussi de la résolution de l'écran (il y a plus de lignes en PAL, ce qui explique les bandes noires). Techniquement, la conversion d'un titre optimisé pour un affichage de type NTSC au format PAL n'est pas une aussi mince affaire qu'on pourrait le croire. La plupart des titres Nintendo, ou encore MGS2, sont effectivement en 50 Hz optimisé (aucune bande noire et aucune perte de vitesse de base).

Y aura-t-il un épisode regroupant FF7, 8 et 9 sur PS2, comme prévu ?

La sortie d'une telle compilation a en effet déjà été évoquée, mais Squaresoft n'a toujours rien annoncé de neuf à ce sujet, malheureusement.

Et pour finir, le plus important : (...) j'aimerais savoir s'il est possible de travailler dans le milieu du jeu vidéo sans avoir le Bac ?

Oui, bien entendu. Maintenant, ça risque d'être très difficile, et il faut bien savoir qu'on a aussi besoin de colleurs de timbres dans le milieu du jeu vidéo ! Être autodidacte n'est pas donné à tout le monde, et le milieu évoluant lui aussi vers plus de professionnalisme, il est de plus en plus difficile d'y faire ses preuves sans un CV un brin rempli.

Par exemple, aurais-je des chances d'être engagé dans votre mag' ?

Certains ici ne l'ont pas (le Bac), c'est vrai (vous cassez pas, je ne dirai pas qui), mais sans même considérer l'importance du cursus scolaire, j'ai bien peur que la rédaction ne soit déjà au grand complet à l'heure actuelle...

Petit détail non négligeable : je parle le japonais à un niveau plus que respectable !

C'est effectivement une compétence rare et appréciable dans le milieu, mais non déterminante. En outre, il est de notoriété publique que nous sommes tous déjà polyglottes, avec des compétences maximales dans des langues aussi variées que le belge, le suisse, le québécois, ou encore le réunionnais (oui c'est fou) et même le luxembourgeois (c'est dire). C'est ça, la surpuissance...

Gohan



EN VRAC : Comme le suppose Tchek, RVB et RGB désignent le même standard (le premier sigle est en français, le second en anglais). La qualité d'image propre à ce câble, qui sera disponible pour le GameCube, ne nécessite pas un matériel vidéo d'un certain standard, juste une bonne télé avec une prise péritel (je rappelle que c'est largement le meilleur signal entre les 3, devant le S-Vidéo et le Composite).

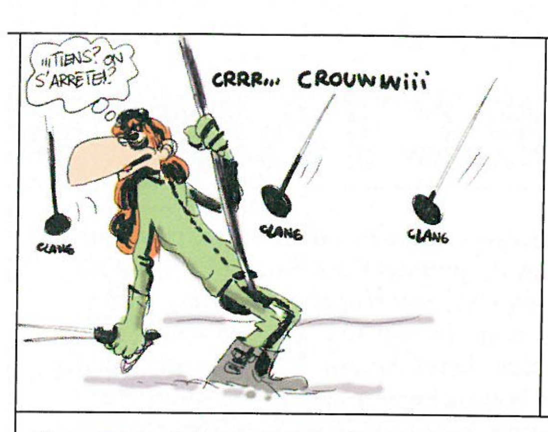
Côté e-mail

UN POINT DE VUE FORT VALABLE

From : Dominique Belledant • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : MGS 2 Vs ICO

Bonjour à toute l'équipe, je joue depuis quelque temps à MGS 2, je viens d'acquérir ICO, et je ne peux pas m'empêcher de faire un comparatif a priori improbable. En effet, j'en suis à 12 heures de jeu pour le premier, et presque 4 fois moins pour le second. Un constat s'impose : ICO m'a beaucoup plus fait tripper que MGS 2. MGS 2 ne m'a pas procuré énormément de sensations. La claque est surtout d'ordre graphique. Ok, on admire l'interactivité et la mise en scène très hollywoodienne. Mais je ne peux m'empêcher de penser qu'on est ici en présence d'un jeu beaucoup plus prétentieux que génial. En fait, la grande force de ce titre est d'avoir poussé le réalisme dans ses derniers retranchements. Mais ce n'est pas vraiment ce qu'on attendait le plus. Souvenez-vous des « interactions » de l'épisode sur PSone. Notamment avec Psycho Mantis, où il fouillait notre carte mémoire, où le téléviseur s'éteignait, et j'en passe... Des idées de génie, devant lesquelles on s'extasiait. Kojima lui-même, à l'époque, confiait qu'il rêvait de faire un jeu où, quand on mourrait, le CD disparaîtrait. On sentait sa volonté d'aller au-delà des trames classiques, de sortir du téléviseur pour happer le joueur. Je pensais qu'il développerait MGS 2 dans le sens de ces géniales trouvailles. Arrivé presque à la fin, rien de tout cela. En fait, c'est vraiment l'école hollywoodienne : tape-à-l'œil et esbroufe technique. Mais au niveau des pures sensations de jeu, l'épisode de PSone faisait aussi bien. MGS 2 n'est pas un navet, loin de là, on progresse avec plaisir. Mais il ne me laisse pas grand-chose d'autre qu'un jeu très agréable (hormis les trop nombreuses séquences cinématiques). Et c'est en ça que je préfère ICO, qui n'a strictement rien à voir, mais qui parvient avec trois fois rien à faire ressentir plein de choses. ICO m'a profondément touché. Je m'attendais juste à un jeu zen, et voilà qu'en plus, on ressent en y jouant une véritable émotion. Ça, c'est génial. En résumé, ICO m'a littéralement scotché, MGS 2 pas autant que j'aurais pu l'espérer. À bon entendeur, je vous salue bien bas, Yorda m'attend.

Dommage que tu n'aies pas trippé comme un fou sur MGS 2, mais il est certain que s'il était un jeu qui mérite d'être cité à ses côtés, c'est bien ICO. Nous l'avons déjà écrit : MGS 2 n'est pas parfait, en regard de son prédécesseur et d'autres éléments, et ICO constitue en effet une surprise de bien plus grande envergure cette année. Mais MGS 2 n'est pas que de l'esbroufe hollywoodienne et du tape-à-l'œil technique. C'est aussi une leçon de gameplay et de mise en scène, d'I.A. et d'attention au détail, et ça, il ne faudrait pas l'oublier. Compare avec d'autres titres ultra-médiocres et tu verras la qualité du travail effectué par Kojima.





Côté e-mail

ENCORE UN QUI A TOUT COMPRIS

From : Sir Jéjé • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Xbox = No Future

Salut, il semblerait que vous soyez dans une bien mauvaise passe. Bon alors voilà le problème : en ce moment vous êtes tous là, en train de faire l'apologie de la X-box qui, je vous le rappelle, n'a pas encore fait ses preuves.

On ne fait pas l'apologie de la Xbox (ou alors trouve de véritables arguments). En outre, faire ses preuves, c'est quoi ? Si tu parles d'avoir des bons jeux, alors elle a déjà fait ses preuves. Mais j'ai plutôt l'impression que, quoi qu'il arrive, elle ne fera jamais « ses preuves » pour toi : tu me parais être du type « braqué ».

Vous nous retranscrivez les paroles de J. Allard, chacune de ses tirades aussi banales que soporifique, est immédiatement enjolivée et métamorphosée en de véritables paraboles qui révolutionneront notre univers.

D'abord, retranscrire les paroles des acteurs du marché, c'est notre travail. Ensuite, ses tirades ne sont pas là pour t'amuser ou faire absolument dans l'imprévisible. Enfin, tu es mignon mon petit, mais nous ne transformons rien, et nous ne les enjolivons encore moins en révolution, bien au contraire. Pour reprendre par exemple le dossier sur la sortie européenne et le on-line, nous avons plutôt émis des doutes et critiqué de nombreux points.

Dans un des Joypad, on nous informe que le développeur de « Dead or Alive 3 » n'aurait pas souhaité porter son titre sur PS2. Tout simplement parce que les graphismes seraient mal retranscrits ainsi que les animations, moins bonnes. Suite à cela, vous ajoutez : « des propos qui font mal ». Moi je dis, calomnie !

Bien sûr, on a tout inventé de A à Z. Aaaah la la, sérieusement, c'est incroyable d'être borné à ce point...

Tout cela, c'est poudre aux yeux et billets verts dans les poches.

Oui, personnellement, écrire des mensonges à tour de bras, et ne pas descendre la Xbox en flammes comme tu aurais sans doute aimé qu'on le fasse, ça m'a rapporté des millions. La rédaction a acheté un immeuble pour qu'on y habite tous, et on va d'ailleurs arrêter de faire Joypad, d'autant que maintenant, on a plus besoin de ça pour vivre, et on peut se payer tous les jeux vidéo de la Terre en 1 000 exemplaires.

Soit vous avez fait une erreur, ce qui arrive à tout le monde, à commencer par moi...

Tu aurais pu t'arrêter là et réfléchir plus avant, je crois. Nous n'encensons pas la Xbox. Pas plus que la PS2 ou la GC. Si elle ne te correspond pas, tant pis ; toujours est-il qu'elle propose de très bons jeux. Même si, ensuite, il est plus que permis de critiquer leur prix et celui de la machine, vraiment trop élevés, ou d'autres choses encore. En tout cas, je remarque qu'il y a tout de même beaucoup de fiel déversé à l'encontre de cette console, sans raisonnement profond et valable. Prenez le temps de réfléchir avec votre cerveau.

...soit vous êtes vraiment stupides. De plus, ces derniers temps, il y a en moyenne, et sans exagérer, 4 pages sur la X-box.

Normal : elle était au cœur de l'actualité. Et contrairement à toi, certains veulent en savoir plus et attendent un minimum avant d'enterrer définitivement une console qui est à peine sortie. Tu me réécris le mois prochain pour nous reprocher d'avoir fait trop de pages sur la GameCube ce mois-ci, ou tu décides de réfléchir ?

(...) On n'avait pas constaté de telles présentations pour la PS2 et pire encore pour la GameCube.

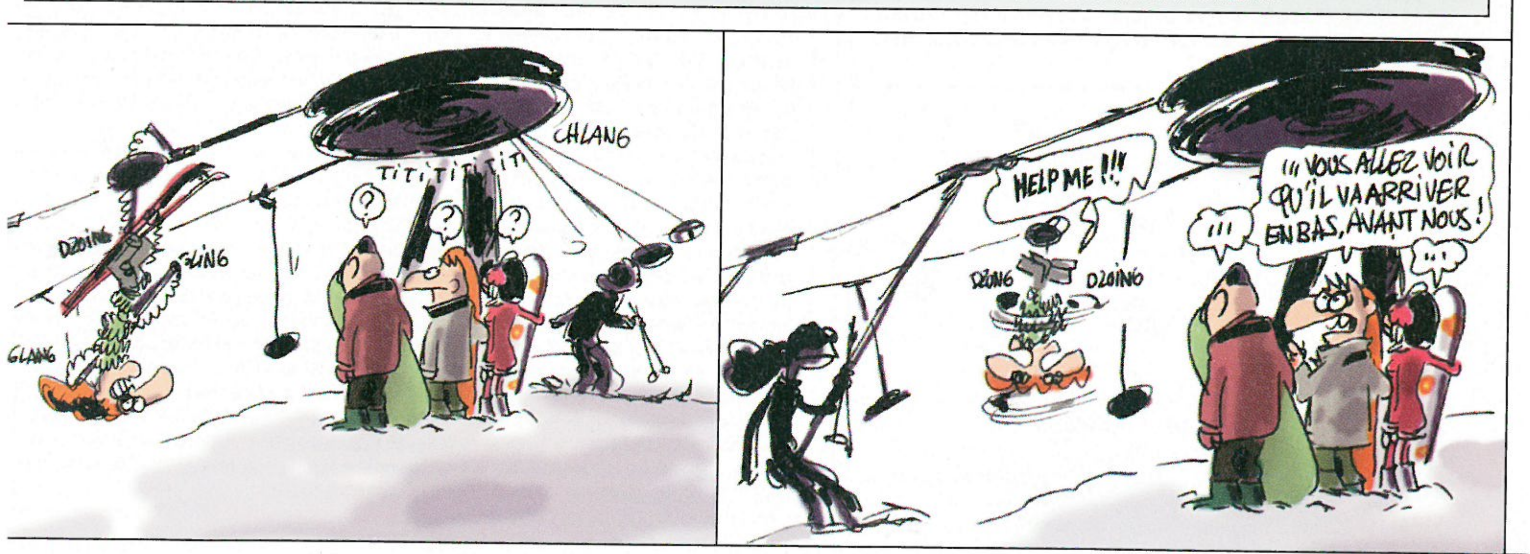
Encore une fois, je ne sais pas ce qu'il te faut. Ou alors tu as oublié le booklet (32 pages) consacré à la PS2 avant sa sortie. Et côté GameCube, nom d'un chien, t'es sûr d'être au courant des dates de sortie, un peu ? Chaque chose en son temps, mais tu ne sembles pas avoir compris ça non plus.

Le plus irritant reste tout de même « Le mot de Famitsu ». Je ne reviendrai pas sur son cas car un lecteur l'a très bien évoqué précédemment. J'ajouterai seulement que si l'on mettait une photo représentant une X-box, plus en dessous la mention : « Achetez une X-box, c'est la meilleure », eh bien cela reviendrait au même !

J'avais déjà répondu à ce lecteur que tu cites, et visiblement, soit tu n'as pas lu la réponse, soit tu n'en as eu cure. En tout cas, pour reprendre la colonne de Kôji Aizawa parue dans le dernier numéro, seule la moitié parle de la Xbox, et compte tenu du fait que ce numéro a été écrit en mars, le mois suivant sa sortie au Japon, ça me paraît normal qu'il y dresse un premier bilan. En outre, il précise bien que la rédaction de *Famitsu* a cassé Nezmix (3/10, même si pour sa part, il a été plus généreux), le jeu phare au Japon, et que les nippons retiennent surtout de la console sa taille et sa laideur. En outre, là-bas, la presse n'est jamais vraiment négative, c'est comme ça, c'est culturel. Enfin bon, ton don pour l'exagération et l'interprétation paranoïde à outrance ne fait que se confirmer de ligne en ligne. D'ailleurs, lis celui de ce mois-ci et tu comprendras que tu as 1 000 fois tort !

On peut résumer la situation comme ça : nous sommes dans Peter Pan. Bill Gates serait le Capitaine Crochet chargé de nous voler nos rêves. Tandis que nous autres gamers nous sommes les enfants perdus, notre Peter Pan sera peut-être Nintendo, ou pourquoi pas... Sony ?

En bref, « n'importe qui mais pas Microsoft, beurk, j'aime pas Microsoft ». C'est ton point de vue, garde tes œillères. Pour notre part, nous continuons à accueillir toutes les consoles, ou plutôt tous les jeux, et la Xbox, jusqu'à preuve du contraire, fait partie de ce monde. Elle est certes critiquable, et nous le faisons, contrairement à ce que tu écris, mais elle est là, que ça te plaise ou non. Une dernière chose : on écrit « Xbox » et non « X-box ». Si tu lisais avec un peu plus d'attention (ce n'est une fois de plus pas le cas, semble-t-il), peut-être l'aurais-tu assimilé.





COURRIER DES LECTEURS

VIVEMENT L'E3, QU'ON JOUE À ZELDA !

Amis gamers, bonjour. Je suis un fidèle lecteur et surtout joueur de 27 ans (…). Je vous écris du fin fond du Finistère. (…) Je suis assez content de la mode actuelle du revival old-school, surtout depuis que j'ai acquis Maximo et DMC, mais il y a d'autres titres mythiques, à mon goût, que les éditeurs ont l'air d'oublier, du style Parodius et son univers psychédélique, ou Super Probotector et son action permanente, etc. Tout ça pour dire : je veux des shoot'em up ! (…) Qui a décidé qu'on ne faisait plus de shoot ? (…) C'est vrai, c'est un style de jeu assez dur à mettre en œuvre de nos jours, mais regardez Rogue Squadron II sur GC…

C'est un type de gameplay qui a très mal vieilli, il est vrai, et qui ne se vend pas du tout. Mais son successeur, on le voit, c'est finalement le FPS, qui a proliféré à mesure que les anciens shoots dits traditionnels ont disparu. Rogue Leader est une exception, presque, à cet égard… Un excellent jeu, mais on le lui reproche aujourd'hui : c'est « juste » un shoot. Sans l'univers Star Wars, peut-être aurait-il été moins reconnu.

(…) Ceci m'amène à un autre point : depuis l'avènement des 32 bits, les jeux se ressemblent tous, ils n'ont plus, ou presque plus d'originalités (Nintendo mis à part).

Nintendo n'est pas forcément le plus original, à bien y regarder… Plus que Microsoft, c'est certain, mais rétrospectivement, depuis l'avènement 32 bits justement, pas tant que ça ; en tout cas, ça se discute.

Heureusement qu'il y a des titres un peu nouveaux comme ICO par exemple. Alors, que se passe-t-il ?

Une phase de transition, en quelque sorte, comme il en existe pour tous les milieux créatifs. Quand on aura fini de courir après la technique, le reste redeviendra vite une priorité : il y a d'ailleurs fort à parier que cette course cesse bientôt.

(…) La beauté d'un jeu n'est pas sa qualité première, n'oubliez pas Originalité, Maniabilité et Scénario, ce sont les bases d'un bon jeu, enfin à mon avis.

Ce n'est pas aussi simple. Par exemple, un jeu cultissime comme Bomberman n'a pas l'ombre d'un scénario (et on s'en tape). Halo n'est pas si original que ça, et c'est un jeu extraordinaire. Bon, pour la maniabilité en revanche, c'est en effet essentiel :-) !

(…) Sinon, question technique, pourriez-vous décrire le « bump mapping » ? En quoi ça consiste exactement (…) et quelle machine le gère le mieux ?

Le bump mapping sert à ajouter des détails à une image, sans augmenter le nombre de polygones. Il se base sur des calculs de réflexion lumineuse, pour créer de petits reliefs sur la surface d'un objet éclairé, pour lui donner de la texture, des effets de matière. La surface de l'objet n'est pas changée « physiquement ». C'est une texture plus ou moins transparente, qui change en fonction de l'éclairage, et qui est tracée par-dessus la texture de base de l'objet qu'on souhaite détailler, qui simule le relief en question. Les deux seules machines à le gérer en hardware sont la Xbox et la GameCube (on le gère ou on ne le gère pas, il n'y a pas vraiment à se préoccuper de celle qui le gère le mieux), même si la Xbox en fait un usage plus intensif pour l'instant.

(…) J'aurais aussi voulu avoir votre avis sur Zelda, et l'option du Cell Shading de Mr Miyamoto. Elle m'emballe, je suis sûr que l'on va découvrir un nouveau jeu extraordinaire.

De l'avis général, on attend de voir. Ça a été un gros choc pour nous, et je dois avouer que nous sommes plus dans l'expectative qu'emballés. Heureusement, nous allons bientôt pouvoir y jouer, dès l'E3 prochain, et dissiper, espérons-le, toutes nos craintes (et les vôtres) !

Mais une question me turlupine : la démo vue à l'E3 (version adulte de Link). Elle n'a certainement pas été faite pour faire joli, alors, est-ce que l'équipe en charge du développement de Majora's Mask ne serait pas en train de nous préparer une nouvelle version de Zelda, comme ça le jeu partirait sur deux voies différentes ?

Ce serait génial, en effet, comme ça tout le monde serait content, mais j'en doute : Mr Miyamoto a été assez clair à ce sujet, et il reste maître de ses personnages et de leur image. Il a voulu rajeunir Link, je ne pense pas que d'autres le vieilliront en parallèle, ça n'aurait pas de sens. En revanche, la démo de l'E3 2001 reste pour le moment un mystère… Une maquette de jeu adulte existe-t-elle quelque part ou non ? On ne sait pas.

(…) Je suis en train d'essayer avec la mairie de ma ville (20 000 habitants) de mettre sur pied une soirée concours de jeux vidéo (consoles et PC), mais je n'ai pas d'adresse pour avoir des machines de location (entre 40 et 50). Faut-il s'adresser directement à Sony, Nintendo, Microsoft ?

Voilà qui est délicat ! Tu peux bien sûr tenter de te faire sponsoriser directement par les constructeurs, mais je doute qu'ils veuillent bien te fournir 40 ou 50 machines en location, non seulement parce que ça fait beaucoup, mais aussi et surtout parce que ça ne se loue pas ! Tu pourrais peut-être trouver un partenariat avec une ou plusieurs boutiques locales, qui ont des machines déballées en démo sans doute, et eux pourraient peut-être te les prêter pour une soirée. Ou alors demander aux participants de venir avec leur matériel comme cela se fait couramment, notamment pour les concours PES du site ISSonline. En tout cas, bon courage, parce que réunir une quarantaine de machines de prêt/location me paraît proche de l'utopie (ou alors le chèque de caution que tu laisseras en gage sera monstrueusement élevé) ! Le problème principal, c'est que ces machines ne pourront plus être vendues par la suite (en tout cas au tarif du neuf), et pour ça, je doute que quiconque soit prêt à faire le sacrifice.

Shum

NDTraz : C'est quoi cette signature ? Tu préfères pas Monty par hasard ?

EN VRAC : Vous êtes également nombreux à vous interroger sur le kit Linux PS2. NON, IL N'EST PAS FAIT POUR JOUER ! Même si ce n'est pas impossible, il a été prévu pour Linux, et sans rentrer dans les détails, certains jeux futurs ne pourront l'utiliser ; rien ne sert donc d'en réserver un maintenant, ça ne vous permettra pas de jouer en ligne plus vite. On vous en reparlera certainement dans quelques semaines si on arrive à s'en procurer un.

EN VRAC : Non, Melvin, le GameCube Q ne sortira jamais en France (on l'avait déjà dit, mais comme vous êtes plusieurs à poser la question…). Ou alors par Panasonic.

EN VRAC : Pascal Hockmard demande pourquoi on ne voit jamais le visage de Mister Brown : c'est parce que c'est le perso/testeur caché…

EN VRAC : Bruno Albert demande si un Rollcage 3 est prévu. La réponse est malheureusement non, pas pour l'instant. Pour plus de renseignements, tu trouveras des infos sur le site d'ATD, les développeurs, à cette adresse : www.atd.co.uk.

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 – 59178 Lille Cedex 9

POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Joypad mode d'emploi

Mars et avril ont été étrangement illustrés par le voyage au ski de quelques membres de la rédac qui ont une fois encore fait leur maximum pour prouver leur « différence ». Du grand n'importe quoi, une fois de plus...



VENDREDI 22 MARS

>>>>> 13:58

À la cantine, Willow et Gollum parlent invariablement des Forces Spéciales, et font mention de l'émission qu'ils ont regardée la veille, sur le GIGN. Willow explique que c'est le GIGN français qui entraîne les SWAT coréens pour parer aux incidents de la Coupe du Monde. RaHaN, à moitié endormi : « Hein, quoi, ils vont faire la Coupe du Monde des Forces Spéciales ? »

SAMEDI 23 MARS

>>>>> 09:42

Julo a emprunté la voiture de son père pour se rendre à Méribel en compagnie de Willow, Elwood, Gana (*Joystick*) et Karine. Alors que le réservoir d'essence est presque à sec, il réalise, catastrophé : « Il faut du Super dans la voiture, et le Super ça n'existe plus !!! » Karine : « Le Super sans plomb, tu connais ? »

>>>>> 22:34

Après 6 heures de trajet, l'équipe s'affale devant la télé. Elwood : « La présentatrice a le même sourire que le héros de *l'Étrange Noël de M. Jack*, il s'appelle comment déjà ? » Les autres : « Ben... Jack ! »

DIMANCHE 24 MARS

>>>>> 10:20

Après une longue année d'attente, nos riders de l'extrême sont fin prêts à faire gicler la poudreuse et enseigner les subtilités du snowboard à Gana. Ce dernier se débrouille plutôt bien, jusqu'au moment où il décide de prendre une pause prolongée. A priori, il ne se sent pas très bien, ce qui attire une jeune anglaise qui lui demande poliment comment il va. Gana : « It's okay, I'm fine, oueeeerrg! ! » et de dégueuler aux pieds de la belle ! Il rejoint finalement le reste de la bande stationnée quelques mètres plus bas : « P..., j'ai vomi ! »

>>>>> 12:25

Son capital énergie étant trop entamé, Gana décide de rentrer faire une sieste ! Notez bien l'heure.

MARDI 26 MARS

>>>>> 14:38

Lancé à fond les ballons sur une piste rouge, Elwood commet une faute qui va lui permettre de baptiser une figure à son nom : le Elwood-Front-Flip-To-Head-Grind ; en clair, un magnifique double salto avant dont les stigmates sont à jamais inscrits sur l'arrière de son crâne.

MERCREDI 27 MARS

>>>>> 11:26

Après être resté en quarantaine chez lui plus d'une semaine pour cause d'angine fatale, Traz de retour au bureau, découvre que la PSone et l'écran officiel Sony ont disparu. Hors de lui, il contacte Greg pour lui dire qu'on a volé son « bébé ». Greg : « Mais non, tout est chez moi ! Gollum t'a pas dit, y a une fuite d'eau chez ma voisine du dessus et ma télé est nase donc j'ai pris la PSone. » Traz a flippé sa race.

>>>>> 15:16

Alors qu'Elwood exhibe un crâne excessivement bronzé, Willow affiche une barre rougeâtre sur le front due à la marque laissée par ses goggles. Le concours du faciès le plus bronzé est officiellement ouvert.

>>>>> 22:30

Un reportage télé fait état de la difficulté pour certains candidats à la présidentielle d'obtenir les 500 signatures d'élus. Elwood, en parlant de Noël Mamère : « Avec sa bonne bouille, j'ai du mal à croire que Mamère galère pour obtenir ses 500 signatures ! » Willow, super étonné : « Quoi ? Ta mère se présente à la présidentielle ? »

VENDREDI 29 MARS

>>>>> 13:12

Gana lutte contre les courbatures qui meurtrissent la totalité de ses muscles. Pour contrer une fatigue lancinante, il demande une barre vitaminée à Willow.

>>>>> 13:22

La barre vitaminée finit sous forme liquide sur la neige immaculée, régurgitée par le très vif Gana qui décide d'aller faire... une p'tite sieste.

>>>>> 17:40

Willow : « Les mecs, j'ai trouvé le X Factor de Gana, il épuise toute son énergie au bout de 2 heures et il lui faut une demi-journée pour la récupérer ! »

MARDI 2 AVRIL

>>>>> 11:23

De retour à la rédaction, Julo et Mister Brown remarquent le teint orange qu'affiche Willow et le mettent en garde contre une éventuelle jaunisse. Willow fonce se regarder dans le miroir des toilettes.

>>>>> 11:29

Karine : « Willow, t'as vraiment l'air malade, t'es sûr que t'as pas la jaunisse ? » Mister Brown et Julo en remettent une... couche.

>>>>> 11:49

Après 20 minutes de moquerie, Willow avoue avoir mis de l'autobronzant « parce que la marque de ses goggles était trop prononcée ». Oh le lourd !

MERCREDI 3 AVRIL

>>>>> 16:08

Tout le monde bosse calmement. Tout à coup, on entend Kendy frapper comme un damné contre la vitre tout en poussant un rire satanique. Après une seconde d'enquête, nous découvrons que notre insectophobe tentait d'écraser une petite mouche derrière le store !

VENDREDI 5 AVRIL

>>>>> 11:49

Très en forme, Gana trouve sur le Net une série de 24 photos A4 à assembler pour obtenir le Pape grandeur nature ! Julo et Angel ne se font pas prier pour l'épingler sur l'un des murs de la rédac. Suuuper...

>>>>> 16:08

Kendy, Chris et Julo sont en train de débattre à propos de Tekken 4 pour savoir s'il est meilleur ou non que Virtua Fighter 4. Après avoir parlé du personnage très technique qu'est Steve Fox, ils changent de sujet. Tout à coup, Julo, alias zefman, s'écrie : « Mais au fait, vous saviez y a un boxeur dans Tekken 4, il déchire ! »

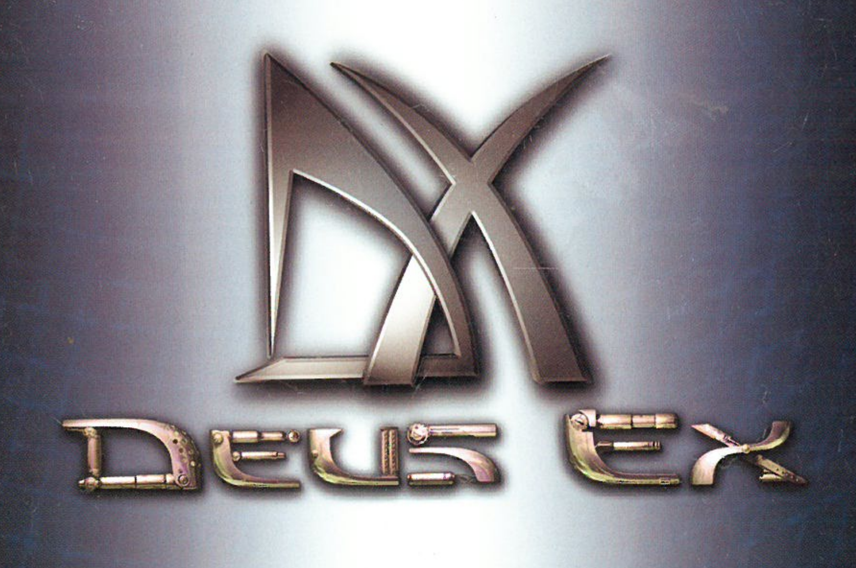
MERCREDI 10 AVRIL

>>>>> 17:54

Traz demande à Kendy s'il a tapé le sommaire. Ce dernier lui explique qu'il ne l'a pas donné le chemin de fer pour placer les numéros de pages et qu'il ne peut donc pas commencer. Traz entre alors dans son fameux état de « transe » et se met à fouiller entièrement le bureau de Kendy, persuadé du contraire. Après avoir tout retourné, il retrouve finalement les fameuses pages SOUS le bureau de Kendy, coincées entre des fourchettes en plastique usagées et de vieilles boîtes vides de jeux GBA ! Hmmm... le supra bordélique Mr Ty et sa « bonne » foi.


fondation
HACHETTE




DEUS EX


EIDOS
INTERACTIVE


ION
STORM


13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE


Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS